

GURU

93/6

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

ECTS

Xenobots

Superfrog

Transartica

Cinemorph

OpalVision

+ PC ABC

+ RÚNA

+ C-64

A Guru legyen veletek !

Intro

Május. Hű, de szépen süt a nap és Te már megint itt ülsz a dohos szobádban/munkahelyeden/villamoson/metrón/buszon és olvasod ehavi magyarázgatásunkat! Ennyit a bevezetőből, térjünk a lényegre.

Több levél is érkezett a szerkesztőség címére, amelyekre nem a levelezési rovatban szeretnénk reagálni:

1. Kár kísérletezni bármilyen apróhirdetéssel amely, így kezdődik: "Hot stuff! 12 Ft/lemez" vagy "Programok nagy választékban eladók". Ilyet nem közlünk le! Csak felesleges kiadás visszaküldünk a pénzt.
2. Ha valamelyik program leírásunk késne annak az lehet az oka, hogy valószínűleg még módszeres tesztelés alatt áll. Esetleg így a cikkben nem szerepel olyan, hogy a program éppen most jött, még nem is láttuk, de már írunk róla. Remélhetőleg ez nem gyengíti a lapot, és a jó kapcsolatainknak köszönhetően ékezik is információ, program, screen-shoot, demo és egyébek, amiből már nem gond az újdonságokat kimazsolázni.
3. A külföldi cégek címét/telefonszámát nem azért közöljük le, hogy néhány tréfás kedvű olvasó megfenyegetse a cég szóvivőjét, hogy ő fog kártyákat gyártani Magyarországon a cég nevében és ehhez a cég azonnal küldjön chipeket. Nem kéne magunkat lejáratni. Nem gondoljátok?

Megváltozott az értékelési rendszerünk is, részletesebb és minden szempontból precízebb képet kaphattok a játékok adatairól a tervezett átirataikról, formátumukról és verzióikról. Intel Inside szekció! Május végén-június elején jelenik meg a PC-GURU. A formátumáról. Színes, különszám lesz. Javarészt teljes leírásokkal, PC demokkal és profi PC-s grafikával foglalkoztak tesztereink. Az ide vonatkozó ECTS hírek és interjúk is elfoglalnak majd néhány oldalt.

Intel Outside! - Amiga és Atari olvasók!

A különszám sok olyan programmal is foglalkozik, amely érdekelhet benneteket is ezért ajánlom figyelmetekbe. Ataris szakértőink megkezdtek az első két Falcon játék tesztelését. Reméljük eredményeiket mihamarabb publikálják.

Ez a szám sok új információt tartalmaz a londoni ECTS-ről, valamint először publikál legújabb Dániában állomásozó kollegánk Victor Parish Shennar. Reméljük lapunk továbbra is a hazai számítógépesek "igényes szórakoztató információ" forrása lesz.

Előző számunkban közöltünk egy tesztet, de elfelejtettük odaírni, hogy súlyos nyeremények várják a megfejtőket. Most, nem "a négerek harca a Babylon 5 cikken" című ballépésünkre gondolok, hanem a "humor" oldal tesztjére. Csak néhány a nyeremények listájából: 1 doboz noname formázhatatlan lemez, Bear megunt mousepadja, Shy kinőtt GURU pólója, Masell soha el nem készült interjúi, Gaborca Imagine-el készült önarcképe az Enterprise űrh



*Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni!
A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!
Bp. 1399. Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is.
Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft !!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és*

Tartalomjegyzék



ECTS

Újdonságok

ECTS	4	Komoly hírek	57
		PD zóna	73



Dogfight

Játék teszt

Ambermoon	8	Xenobots	22
Superfrog	9	Dogfight	24
Transartica	10	Arabian Night	26
Jordan in Flight	14	McDonaldLand	27
Dark Seed	16	Creatures	28
Exodus	18	Star Command (2. rész)	29
Chuck Rock II	19	B17	33
Desert Strike	20	Beavers	34



Rendszerbarát

Programozás

Autodesk A. Pro (2. rész)	49	Rendszerbarát	70
Amos	56		

Atari



Cinemorph

Atari rovat	65
-------------	----

Grafika

FontDesigner	58
Cinemorph	76



RÚNA - Szerepjáték melléklet

Állandó rovatok

Levelezés	35	Demologia (Amiga)	62
RÚNA	37	Hardver	71
PC-ABC	50	AREXX sorozat	74
Assembly programozás	52	Külvilág	78
Kaland	53		
Apróhirdetés	55		



A címlapon: Xenobots/EA

A GURU postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
 Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József
 Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 169 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Hatcent Kft (Atari márkabolt), Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben. Előfizetési díj: 3 szám: 507 Ft, 6 szám: 1014 Ft, 12 szám: 2028 Ft. Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
 Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-2353
 Athenaeum Nyomda 930054 • Felelős vezető: Vida József igazgató

E.C.T.S.

A Blenheim On Line szervezésében ismételt megrendezésre került a European Computer Trade Show. Természetesen nem szabad elfelejtenünk a szponzorokat sem; a CTW-t és az ELSPA-t, valamint a támogató Video Home Entertainmentet és az ERT-t. A helyszín a megszokott Busniess Design Centre volt, amin több mint 100 kiállító vett részt, közöttük olyanok, mint a Sega, Sony, Phillips is.

Fél évvel ezelőtti következtetésünket ismét levonhatjuk: C-64-re alig-alig fejlesztnek új programot, ST-re, Amigára is egyre kevesebb újdonságot adnak ki, bár a cégek nagyon kacsingatnak az 1200 felé. A PC piac még jól áll, de az összes cég a konzolok felé kacsingat. Ennek ellenére, több üzletember véleménye az, hogy könnyen lehet, a konzol piac telítődése a videojátékok hanyatlásához vezet, így remélhetőleg ismét előtérbe kerülnek a PC-s és Amigás, ST-s fejlesztések.

A show fénypontja az ECTS Awards Night, amelyen az 1992-es év legjobb szoftverei vetélkedtek az év játékaikéért. A szavazáshoz kikérték a GURU magazin véleményét is, amely a kelet-európai magazinok között az egyetlen támogatója volt az estélynek. A műsort három TV társaság is átvette. Ehhez annyi megjegyzést kell fűzni, hogy több mint 70 magazin szavazata alapján állt össze a lista, de ezek között szép számmal akadt "konzolokkal" foglalkozó is, így előnyben voltak azok a szoftverek, melyek konzolon is léteznek. Lássuk hát az "Oszkár-kiosztást", a legjobb játékokat:



Best Soundtrack (Legjobb zene): Secret Of Monkey Island 2 (LucasArts/U.S. Gold)

Best Education/Productivity Package (Legjobb oktatóprogram): Where In The World Is Carmen Sandiego (Electronic Arts)

Best Role Play/Adventure Game (Legjobb szerep/kalandjáték): Secret Of Monkey Island 2 (LucasArts/U.S. Gold)

Best Graphics (Legjobb grafika): Alone In The Dark (Infogrames)

Best Simulation (Legjobb szimulátor): Formula One Grand Prix (Microprose)

Compute! Award (amerikai magazin olvasói szavazatok alapján): Links 386 Pro (Access/U.S. Gold)

Log In Award (japán magazin olvasói szavazatok alapján): Alone In The Dark (Infogrames)

Best Action/ Arcade game (Legjobb akciójáték): Streetfighter II (Capcom/U.S. Gold)

Spanish Game Of The Year (Legjobb játék: spanyol olvasói vélemény): Indiana Jones And The Fate Of Atlantis (LucasArts/U.S. Gold)

French Game Of The Year (Legjobb játék: francia olvasói vélemény): Alone In The Dark (Infogrames)

German Game Of The Year (Legjobb játék: német olvasói vélemény): Secret Of The Monkey Island 2 (LucasArts/U.S. Gold)

U.K. Going of the Year! Viewers Award (Angol Tv program szavazatai alapján): Sonic The Hedgehog 2 (SEGA)

Most Original Game (Legeredetibb játék): Alone In The Dark (Infogrames)

Best Computer Game (Legjobb számítógépes játék): Indiana Jones And The Fate Of Atlantis (LucasArts/U.S. Gold)

Best Video Game (Legjobb konzoljáték): StreetFighter II (Capcom)

Best Hardware (Legjobb Hardware): Super Nintendo

Overall Game Of The Year (Az év legjobb játéka-összesített): Streetfighter II (Capcom)

Software Publisher Of The Year (Év Szoftvercége): Electronic Arts

A képek felülről lefelé: A Busniess Design Centre, az E.C.T.S. helyszíne.

Balra Masell, jobbra egy dán újságíró barátunk: Christian Sparrevohn. A Virgin partyn a kalóriaszintjüket próbálják emelni.

Az Ocean standnál dinoszauruszok ordítása mellett kólát hörpöltünk Susan Wildinggal. Jobbra Zool és Shy látható, amint éppen bógácsolnak.



21st Century Entertainment

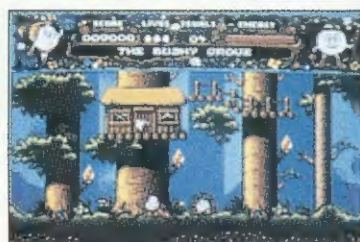
kelt el Amigán! A sikert a PC-s verzióval szeretnék továbbvinni, ami május végén készül el. A programot sikerült tesztelnünk a kiállításán, de az az igazság, hogy a PC-s verzió (486) nem tudja túlszárnyalni a 7 MHz-s Amigát. A folytatás a Pinball Fantasies lesz PC-n, aminek a fejlesztésében már a Digital Illusions is részt vesz. Sajnos még csak hírek keringenek a Pinball Illusionsról, a harmadik részről, melyben több újítás is lesz, például a MultiBall lehetőség. Konzolos változatokat is fejlesztenek a flipperekből.

A cégnek jól zárult a tavalyi éve: a Pinball Dreams több mint 100.000 példányban



Adventure Soft

A Horror Soft alkotóitól jön-jön: Simon The Sorcerer. A játék nem titkoltan a Monkey Islandra hasonlít. A jó játékokból sosem elég felkiáltással a csapat több mint egy éve kezdte el a fejlesztést. A Simon The Sorcerer is egy humoros, intelligens kalandjáték lesz, kellemes zenével. A game szlogenje: "Szembe tudsz szállni egy bűdös hónaljú trollal, vagy egy romlott tejtől bűzlő sárkánnyal?" A játék normál Amigára, 1200-esre és természetesen PC-re jelenik meg szeptemberre.



Codemasters

Ez a cég is konzolokra kezdett el fejleszteni, főleg a régebbi játékaikat írják át. Ígéretük szerint PC-s és Amigás budget ("olcsó") játékokkal lépik majd meg a piacot. Legutolsó játékuk, a Fantasy World Dizzy is sikeres volt, PC-n és Amigán.



Accolade

Előző számunkban megírtuk, hogy az Accolade PC-s programjai az amerikai Tsunami cég fejlesztésében készülnek el. Így a Wacky Funsters megjelenése után, május elején jön ki a Ringworld, egy hónap múlva pedig a Prostar és a Gateway II. A Blue Force sorozat első része júliusban lesz kapható. A Ringworld története Larry Niven novelláin alapul, de nem követi hűen a könyv történetét. Festett hátterek, életszerű animációk, a megszokott Sierrás irányítással. A Prostar egy Starcontrol 2-szerű játék, ahol a kommunikációnak és a diplomáciának legalább akkora szerepe van, mint a lézerágyúknak. A Blue Force: Next of Kin, Jim Walls rendőri tapasztalatain alapuló kalandjáték digitalizált grafikával. A játékban akció rész is található, ahol Jake Ryannak már a célzóképesége és a reflexei is hozzájárulnak a nyomozás sikeréhez.

Core

A cég tovább bővíti a minőségi játékok kínálatát. Ebben a számban olvashattok a Chuck Rock 2-ről, mely nem mindennapi grafikával és animációval rendelkezik. Sorrendben a következő megjelenő játékuk a "Cadaver-verő" Darkmere (PC, Amiga, ST) lesz, de erről Richard Barclay csak annyit mondott: "A játék megjelenése már annyit csúszott, nem akarok róla többet olvasni az újságokban, már én is látni szeretném". A Blastar egy űrhajós lövöldözős-akció, júniusban készül el Amigára. A játék fantasztikus, rendkívül gyors akció látható a képernyőn úgy, hogy az egész alattunk elterülő bolygófelszín hullámszik, tranaszformálódik! Őt galaxist kell megtisztítanunk az inváziós űrhajóktól. A Bubba'n'Stix egy platformjáték, amiben egy hosszúnyakú Bubbát kell irányítanunk egy idegen bolygón. Barátja Stix is a segítségére van, hogy visszatérhessen a Földre. A játék ugrálós-mászkalós jellegű, rajzfilmszerű grafikával és animációkkal (Amiga). Meg kell még említenünk a Wonder Dog-ot és a Curse Of Enchantia II-t, ami augusztusban kerül piacra.



A rendkívül sikeres francia szoftver cég nem véletlenül lett híres. A cég jelmondata: "Mi hiszünk a multimédiában és a jó szoftverek sikerében". A játékaikról tényleg csak superlatívuszokban beszélhet az ember. Mindegyik rendkívüli precizitással és pontossággal lett megtervezve. Az egyik legnagyobb port felkavaró játékuk az Inca volt, amelyet több újság is jelölt az "év legjobb zenéjű játéka" kategóriában, de (sajnos) ezt a címet nem nyerte el. A másik közkeletű sorozatuk a Goblins és a Gobliins, melynek a harmadik része is készül már (ki gondolná, a Gobliins), melyben egy szem goblinunkkal kell a feladatokat megoldanunk. Előtte jelenik meg a Lost In Time; két változata lesz (mint az Incának): CD-Rom és PC HD-s. Az utóbbi "csupán" 50 Mbyte lesz... Mi is a játék? Egy interaktív mozi, egy olyan nyomozós játék, ami rengeteg animációt tartalmaz, s úgy tervezték meg, mint egy filmet, profi színészek és egy híres francia fotómódel segítségével. Ha többre vagy kíváncsi, lapozd fel a PC-GURU-t!

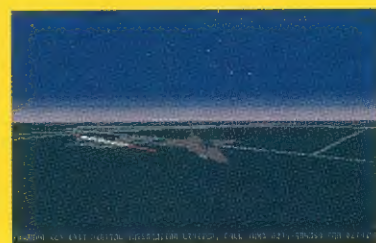


Ez az egyik legfiatalabb cég, amely szoftverkiadással foglalkozik, de ezen kívül játékokat is árul. A kiállításra adták ki az Exodus 3010-et (GURU 93/3), valamint még hat budget (olcsó) kategóriájú játékot, melyek címei nagyon jól csengenek, pl: Gem-X, Sword of Sodan. A legújabb szoftverük a Donk! szamuráj kacsa kalandjai, mely ismét egy maszkalós játék, Amigára. A kacsa szuperül tud pörgő ugrást végrehajtani, s így ellenfeleket képes lemészárolni. Gyémántokat kell gyűjtögetnünk, kapcsolókat kapcsolnunk, melyek több falat is állítanak. Ez a szimpatikus kis cég reméljük sok jó játékkal halmoz el a későbbiekben.



Digital Integration

Ez a D.I. jól csengő név a szimulátorrajongók körében. Már 84-ben készítettek szimulátorokat. Fél éve már beszámoltunk a Tornado c. vadászgépszimulátorról, s most megjelenés előtt, kicsit bővebben írunk róla a PC Guruban. A Tornado egy harci repülőgépszimulátor, amiben azonos típusú repülőgéppel kell repülnünk. A játék tervezésében részt vett a Royal Air Force és a British Aerospace is. A játékban megtalálható az Interdictor Strike Variant (ISD) és az Air Defence Variant (ADV) gép is. Hat ember dolgozott a programon két évig, így elkészült napjaink legrealisztikusabb repülőszimulátora, olyan részletesen, jól kidolgozott földi célpontokkal amely egyedülállóvá teszi. A játék már 286-oson is elindul, de természetesen kihasználja a nagyobb teljesítményű gépeket is. PC, Amiga, ST verzió várható. A PC-s Guru több információt szolgáltat, amennyiben érdekel.



Ha bár a kiállításon csak egy új Electronic Arts kiadású játékot mutattak be, az viszont fantasztikus volt. Az Origin által kifejlesztett **Strike Commander** minden idők legszebb és legrealisztikusabb repülősimulátora. A városok feletti repülés az egyik legszebb része a programnak. Felhőkarcolók között húzhatunk el, utcák közelébe szállhatunk le. A játék a Wing Commander készítőjének, Chris Robertsnek az alkotása. 386-tól felfelé fut, és akik azt gondolják, hogy a S.C. túl nehézre sikeredett, azoknak elárulhatom, hogy Chris az E.C.T.S.-en az első küldetéstől az utolsóig végigjátszotta a szemünk láttára (reggel 10-től délután 4-ig tartott)! A fejlesztésbe 2 éve kezdtek bele, és mivel sikerült egy jól működő rendszert összehozni, több hasonló technikára épülő játékkal lépik majd meg a piacot. Ezeknél főleg a játszhatóságra és magára a játékra koncentrálnak. Kint megkérdeztem Christ, hogy konkurencia-e a NovaLogic féle technika, amit a Comanche-ban használnak? "A mi technikánk más, mint a NovaLogic féle bittérképes játékoké. Ők a vízszintes mozgásokat jól tudják megjeleníteni, de mi a 3D effektust repülősimulátorral is meg tudtuk csinálni, míg ők nem." Az előző számban közölt **Privateer** az év vége felé jelenik meg, de csak az állóképei lesznek SVGA-ban, az akció VGA-n játszódik.

Electronic Arts

A képeken: fent: ismét Masell, David Wilson és a jobb szélén Chris Roberts. Alatta Chris épp a Strike Commanderrel mutatja meg mit tud.

CyberDreams

Az egyik legkellemesebb meglepetést a CyberDreams okozta: tavaly a Mirage-al közösen a **Dark Seed**-et adták ki, most mint független cég volt jelen a kiállításon. Az újságírók mind kaptak egy csomagot, amiben a Szárnyas Fejvadász c. film is megtalálható volt. Hogy miért? Nos, a Syd Mead által rendezett film történeti átörökítés volt a filmvilágban. Mead közreműködésével készült a 2010 Űrodüsszeia és a Bolygó neve halál, hogy csak kettőt említsünk remekeiből. Most nem egy film elkészítésén, hanem egy játékon dolgozik a céggel, melynek címe: **Cyber Race**. Interjút olvashatok vele a PC-s különszámunkban, ott a játékról is részletesebben írunk. James Lamorticelli vallomása a cég politikájáról: "Mi csak olyan játékokat adunk ki, melyek ismert emberekhez kapcsolódnak, olyan hírességekhez, mint pl. H.R. Giger". Még a jövő zenéje az "I Have No Mouth And I Must Scream" c. játék, mely '94 első felére jelenik meg. Harlan Ellison közreműködésével, aki sok díjat nyert regényeivel (8 Hugo Díj, 3 Nebula Díj stb.).

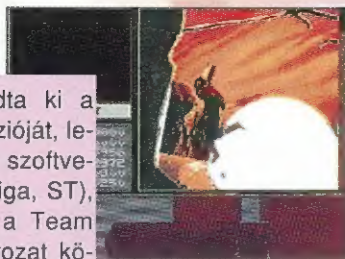


A Gremlin tavaly hatalmas sikerként könyvelhette el a Zool Amigás kiadását. Így hát nem meglepő, hogy a legjobb arcade játéknak kikiáltott Zool, most a PC-s, Atari ST-s és az Archimedes géptulajdonosokat is megörvendeztet. Ezekon kívül a Premier Manager és a Nigel Mansell's Grand Prix is megjelenik PC-re. Két számmal ezelőtt beszámoltunk a **Littl Devil** c. játékról, melynek PC-s verziója '93 nyarán jelenik meg. Littl Devil egy aranyos kis ördög, kinek célja 5 labirintus felderítése és több logikai feladat megoldása. A játék animációja és hangeffektjei teszik az egészet rajzfilmszerűvé. Ugyancsak nyáron jön ki a Heroquest 2 is.

G
R
E
M
L
I
N

EMPIRE

Az Empire cég márciusban adta ki a Wrath of the Demon C-64-es verzióját, lemezen és kazettán. A következő szoftverük a War In The Gulf (PC, Amiga, ST), áprilisban jelenik meg. A játék a Team Yankee és a Pacific Islands sorozat következő tagja, címéből következik, hogy az iraki háborúban vehetünk részt M1-es tankhadosztályunkkal. 1995. Az irakiak szilárdan meg vannak győződve, hogy jogos a területi követelésük Kuvaittal szemben. Észak Kuvaitot lerohanva, elfoglalták a Sabryai és Ar Rawdatayn olajmezőket, valamint a Failaka és a Bubiyan szigeteket is. Küldetésünk ezeken a helyszíneken játszódik, melyek reális megkreálásában kuaiti fényképek is szerepet játszottak. A játék sokkal nehezebb lesz mint a Pacific Islands, csak a legjobbak játszhatják végig. A Twilight 2000 Amiga 1200 verziója májusban jelenik meg, csakúgy mint az Animation Package (PC/Amiga), a Maelstrom (PC, CD ROM, Amiga) és egy PC-s szerep-kalandjáték, melynek kilétét sűrű homály takarja.



Maelstrom



Fentről lefelé: Beavers, Nick Faldo's és a Mendor.

Impressions

Az Impressions név mostanában egyet jelent a minőségi stratégiai játékokkal. Nagy népszerűségnek örvend a Caesar és az Air Bucks-enek következtében a cég több grafikus, programozót és játékesztet vett fel, hogy új játékok generációját dobja piacra. Az újdonságok: Rules of Engagement 2, When Two Worlds At War, The Blue and the Gray és a Cohort 2. Az Air Bucks v1.2 (amelyben egy repülő-társaságot kell vezetned) sok újítást tartalmaz, melyeket játékosok javasoltak. Így pl. animált zoom mode, hirdetések szervezhetsz, több animáció, új géptervek készíthetsz, a béreket is te állíthatod be, valamint piackutatást is végezhet (PC, Amiga 1200). A legmeglepőbb játék a májusban kijövő When Two Worlds at War lesz, ami egy Sci-Fi Stratégia, jelmondata: tervezni, felfedezni és hódítani. A játékot több dolog teszi egyedülállónak, pl. két játékos is játszhatja modemen, vagy Aria hangkártyával rendelkezők, akár hangbeli parancsot is adhatnak a gépüknek! Így hátradőlve, nem is kell az egerünkhöz nyúlunk, csak a fejünkre kell raknunk a mikrofonunkat és irányíthatjuk a játékunkat- "map" és máris bezoomolunk a térképezőre. A játékot majd később írjuk le, de nekem nagyon tetszett ez a speciális megoldás, mely megszabhatja a jövőjét az stratégiai- felfedező játékoknak.



Felül az Air Bucks, lent a Beauty and the Beast képei láthatók.

Grandslam

Hagy engedtesen meg, hogy egy szívünkhöz közelálló program ismertetésével kezdjük a Grandslam cég szoftverkínálatát. A Seventh Sword Of Mendor egy középkori szerepjáték, melyben hat kalandor sorsát alakítod. A játékról már olvashattál a 92/5-ös számban. Fő érdekessége, hogy ez lesz az első olyan szerepjáték, amely SVGA-n fut. Karácsonyra jelenik meg, PC, Amiga, és A1200 verziókkal. A Beavers egy aranyos mászkálós-ugrálós játék, a későbbiekben még olvashattok róla a számban. Amiről már írtunk, az a Nick Faldo's Championship Golf, mely hatalmas "tapsvihart" aratott az újságírók körében. A PC és Atari verzió sem sokáig várta magára. (C-64, Amiga verzió tesztje a 93/4-es számban található.) A Realms Of Darkness lesz a cég legelső szerepjátéka. A Darkness létsíkon egy óriási torony uralja a környéket. Itt egy mágus dolgozik egy hatalmas rejtély nyitján. A halhatatlanság titkán. A kísérletek a végük felé közelednek, de a nagy sietségben elfeledkeztek egy komponensről. A kísérlet alanyának, a nekromantának a felkelt elátkozták az istenek, hogy titkukat a jövőben ne firtassa senki. A mágus gyerekei közül egy fellázadt sorsa ellen. Elhagyja otthonát, hogy megtörje az átkot... Ördögi rejtvényeket kell megoldanod, szörnyek százait leverned, sok "intelligens" lényrel kell társalognod (Amiga/PC). Végül nem hagyhatjuk ki a Tensait sem, mely egy akciójáték lesz PC, Amiga és ST verzióval.

I.C.E.

is a fiatal cégek közé tartozik, idáig a Fire Force, a Piracy (Art Game BT.- egy magyar csapat játéka) és természetesen az Abandoned Places 2 (ugyancsak Art Game BT.) adták ki, amely hatalmas siker Angliában. A játékot az Eye of Beholderrel emlegetik egy lapon, valamint az Amiga Format is esélyesnek tartja az év labirintusjátéka címre. A játék grafikája a (képek szerint) mindenesetre szebb mint az első részben volt. A következő I.C.E. játék a GULP the Guppy lesz, melyben egy hal a főhős. Nekünk kell elvezetnünk a halak hadát több pályán át, hogy megment-sük a világot.

Interplay

A Star Trek Amigás verzióját (GURU 92/2) lassan kiadják. A cég hosszútávú szerződést kötött a Paramounttal, hogy nyolc éven keresztül a Star Trek játékokat ők gyárthatják. Kiadják a Battle Chess Enhanced CD-Rom verzióját is, amely nemcsak sztereo CD minőségű hangjával, hanem sok humoros animációval is kiemelkedő. A The Lost Vikings a közeljövőben készül el Amigára és PC-re. A három viking jóbarátot, Erik a Gyors, Baelog az Erős és Olaf a Bátor kalandja akkor indul, amikor beszippantja őket egy UFO. Neked kell segítened, hogy hazajuthassanak, de minden ajtó más történelmi korokba repíti hőseinket. Miáltalunk irányított vikingek időnként humoros közbeszólásokkal színesítik a játékot.

Infogrames

Három játékkal lepik meg a közeljövőben a piacot: a Stunt Island-dal, a Shadow Of The Comet-tal és a Beauty and The Beast-tel (Szépség és a Szörnyeteg). A nem mindennapi filmet már mindenki láthatta nálunka játékot gyerekeknek szánják. A játék SVGA felbontást is használ ezért igen szép. A Stunt Island az utóbbi idők egyik legérdekesebb játéka: itt ugyanis filmet forgathatunk, amiben kaszkadőrmutatványokat kell bemutatnunk. Minden a TE kezében van: Te állíthatod be a célt, a film lényegét, Te vezetheted a gépet és Te arathatod le a sikert a moziban. A játék vektorgrafikája gyors, és szinte minden járművet irányíthatunk: a vadászgéptől a teherautóig. A Shadow Of The Comet is H.P. Lovecraft novelláin alapul. Későbbiekben tervezik az Alone In The Dark 2. megjelenítését is.

AMBERMOON - AMBERSTAR 2.

Üdvözöllek dicső lovag! Isten hozott az Amberstar második részében. Sosem hinnéd, hogy az 1992 év német sikerjátéka folytatódik. Már igen jó készültségi fokon láttam az E.C.T.S.-en ezt a remek programot. Megígérem, ha megérkezik a Thalion játéka, azonnal belekezdünk a tesztelésébe. Addig is némi előzetes a legújabb kalandjátékból.

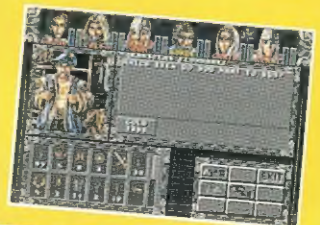
Amber földjét ismét veszély fenyegeti, újra dicső kalandozóknak kell közbeavatkozni. A cél nem változott, de a megvalósítás módja jelentősen. Real time zoom effekt, mint az Ultima Underworld-ben. S mindez sima Amiga 500-on, szinte hihetetlen. Ha nem a saját szememmel látom el sem hiszem. De bizony láttam, és remélem Ti is mihamarább láthatjátok. Mint a mellékelt képekből is látható, a grafika igen szép, részletesen kidolgozott belső terek, madártávlatú külső világ és 3D dungeonok világa teszi változatossá a játékot.

Nem hiszem, hogy bárki gondolta volna, hogy ebből a világból más, idegen tájakra is elkalandozhatunk majd. A jó fantáziával megáldott alkotók ezt is megoldották.

Nekem úgy tűnik, szinte tökéletes hangulatú játék lesz az Ambermoon. A program folyamatosan interaktív NPC-kkel segíti a játékosokat. Nem beszélve a rengeteg helyszínről és információ szerzési lehetőségről. A hírek mind közelebb és közelebb visznek a végkifejlet felé. Harcainkat továbbra is kis stratégiai képernyőn vívhatjuk, kissé megváltoztatott varázslatrendszerrel és jól kidolgozott képesség szisztémával. Ritka, hogy valamely játék kihasználja a saját maga által ígért lehetőségeket. A készítő azt ígéri, hogy ez a programjuk szebb, jobb, okosabb és logikusabb lesz az átlag szerepjátéknál. Reméljük így is lesz. A Thalion nagyon jó irányban halad afelé, hogy igényes és minőségi szöfverekkel lássa el az Amiga kedvelők nagy táborát. Csak szurkolni tudunk ebben a tervükben. A program elkészültét júniusra ígérték az ECTS-en.

Ha így lesz a nyár nagy játékkal kecsegtet.

Shy



A Team 17 mostanában ismét rátett egy lapáttal. A sokak által már leírt AMIGA-n, sorra jelennek meg olyan játékok, melyek bizony nagyon is szép teljesítményt tudnak kicsikarni kedvenc gépünkéből. A régóta beígért nagyszerű alkotás végre megérkezett kis hazánkba és én vagyok az a szerencsés, aki bejelentheti Ő Békaságát a tisztelt olvasónak. Bre-ke-ke!

Nos, aki még sohasem hallott volna a programról, annak hagy meséljek el egy pár dolgot a játékról. - Team 17 grafika és zene - 5+1 világ, világonként 4 pályával - remekül kidolgozott animációk - aranyos állatkák, tündéri történet - mesteri játszhatóság - magával ragadó történet - a grafika sokszínűsége - rengeteg poén és logikai buktató a pályákon.

Úgy első körre nagyjából ennyi jutott eszembe a játékról. Már hallom is a hitetlenkedőket, akik azt állítják, hogy ennyi jó nem férhet el egy játékban. Nos garantálom, hogy ez csak egy része volt a ránk váró örömeknek a játékban.

A játékot kezdjük azzal, hogy a harmadik lemezt megnézzük, ugyanis itt láthatjuk az előtörténetet egy kis animációba foglalva. A játék minden pályáján az a célunk, hogy a jobb alsó sarokban lévő aranyak számát a nullára csökkentjük, és ezután elérjük a kijáratot. Pontokat is szerezhethetünk utunk során, ha az elénk kerülő gyümölcsöket és egyéb dolgokat összegyűjtjük. Szerencsés esetben elvesztett energiánkat és életeinket is tudjuk pótolni a pályán található dolgokkal. Szükségünk is lesz erre, ugyanis elég sok ellenség leselkedik ránk menet közben. Néhány kivétellel mind legyőzhető vagy úgy, hogy rájuk ugrunk (óvakodjunk a sün család néhány tagjától, mert az ezekkel való érintkezés elég kellemetlen élmény), vagy úgy, hogy az időnként fellelhető kis békafejet begyűjtjük és ilyenkor lőni is tudunk egy bizonyos távolságra. Ezek a mozgó ellenfelek csak az egyik részét képezik a dolgoknak, ugyanis rögzített tuskák és egyéb ronda dolgok is utunkba akadhatnak. Ezeket még akkor is megérezzük, ha láthatatlanságra tettünk szert, pedig ez megvédi az összes mozgó ellenségtől. Ahogy haladunk előre a játékban úgy sokasodnak a problémáink is. Minden pályának megvannak a saját specifikus ellenségei. Találkozhatunk itt fáraókkal (egyiptomi pálya), pingvinekkel (téli pálya), robotokkal (űrpálya). A program na-

gyon cselesen van időnként kivitelezve, olyan helyeken is találhatunk rejtett folyosókat, átjárókat, ahol nem is gondolnánk, hogy valami is található. Ha felmerül bennünk a gyanú, nyugodtan menjünk csak neki a falnak, bajunk nem származhat belőle. A turpisságokat és a nagyszerűen kitalált nehézségeket persze a végtelenségig lehetne sorolni, elég az hozzá, hogy meg kell néznünk, hogy a saját szemünkkel győződjünk meg róla.

A pályák között időnként némi szerencsejátékot játszhatunk. A félkarú rablók családjába tartozó gépezet pontjainkat befolyásolja, vagy jobb esetben pályakódot vagy egyéb jó dolgot nyerhetünk. Felhívom mindenkinet a figyelmét arra, hogy csak így lehet beszerezni pályakódot, a program

nem enged át a második világra, ha nem játszottunk közben. Úgy látszik békáéknál nagyon divik a szerencsejáték.

Vannak olyan dolgok a játékban, melyeket csak tapasztalt mászkálós játékesztelők (bár szerintük nagyon könnyűre sikeredett a program) vesznek észre. Ilyen volt még az elején a felhőkön való mászkálás, vagy például az időnként előforduló láthatatlan platformok, melyekre csak egy halálugrással lehet átjutni (persze ha beszereztünk magunknak 2 kis fehér szár-

nyat, mellyel kicsit tudunk vízszintesen is repülni, akkor nem is olyan nagy dolog). A játék indítása előtt érdemes az Options menüben az életek számát és a játék nehézségi fokát beállítani, így nagyban növekednek az esélyeink arra, hogy végig tudjuk játszani a játékot.

Mindenesetre a cikk elején leírtakat továbbra is fenntartva, minden játékos kedvű fiatalnak és öregnek egyaránt ajánlom a Superfrog-ot, mely valószínűleg feliratkozott a mindenkor AMIGA-s játékok listájára. Bre-ke-ke.

Bear™

Néhány pályakód a játékból:

1 - 2 : 234644	1 - 3 : 447464
1 - 4 : 747822	2 - 1 : 392822
2 - 2 : 446364	2 - 3 : 984448
2 - 4 : 477444	3 - 1 : 343522
3 - 2 : 882311	3 - 3 : 992334
3 - 4 : 091332	4 - 1 : 467464
4 - 2 : 818234	4 - 3 : 182394
4 - 4 : 298383	5 - 1 : 452234
5 - 2 : 984841	5 - 3 : 383772
5 - 4 : 093152	
6 - 1 : 387211	
6 - 2 : 981122	
6 - 3 : 017632	
6 - 4 : 398112	

Team 17

GRAFIKA 97

ZENE 91

HANGULAT 94

ÖSSZESEN 95

TESTVÁR

AMIGA



TRANSARCTICA

A francia Silmarils cég a Stormmaster és az Isha után ismét egy kellemes játékot dobott a piacra. A Transarctica a jövő egy lehetséges alternatívája. A 2022. december 24-én bekövetkezett robbanás egy nukleáris telet idézett elő a Földön. A klíma megváltozása csak a viking csapatoknak kedvezett. Az emberek nehezen alkalmazkodnak az új időjárási viszonyokhoz és még mindig egy szebb, napsütötte világról álmodnak. A TRANSARCTICA az egyetlen, ami képes megtörni a vikingek uralmát, és megmenteni az emberiséget az örök tél uralma alól...

A játék angol, német és francia nyelven játszható, de a kézikönyv francia, ezért gondoltam rátok fér némi info erről a cool játékról. Az OPTIONS SCREEN-nél állíthatók be a játék paraméterei. 1. LEVEL: 1-5, ami tapasztalataim szerint főként a viking csapatok erősségét jelzi. 5. fokozatban szinte el sem érsz a második városig, már rád is támadnak néhány ágyúval és rengeteg katonával, szemben a Te tíz katonáddal és jó esetben 1-2 géppuskával. 2. CSATA: be/ki, ami annyit tesz, hogy vagy lejátszunk a csatánkat a mi stratégiánk szerint vagy a gép fogja kiszámolni helyettünk, mi lett az eredmény. Ha ez utóbbit választod, számoldj azzal, hogy a gép teljesen irreális értékeket adhat. Gondolom azért, hogy ne hagyj ki ezt a részt sem a gameból. Aki nem hiszi, járjon utána. 3. ZENE: be/ki, no comment. 4. LOAD: kimentett játékállás betöltése. Ha mindent izlésednek, bátorságodnak és gyakorlatlagodnak megfelelően beállítottál, akkor START. A TRANSARCTICA várja utasításaidat.

LOCOMOTIVE

Kezddeskor a mozdonyban találsz magad. Mit találhatsz itt?

1. A bal szélen egy "leveles ládat", ahová majd érkeznek a hírek a bányák nyitására, zárására és ide küldik majd jelentéseiket leendő kémeid is.
2. Középen a kazánt.
3. Balra a lignit készletet, illetve az ebből lapátoló fickót /egy klikkre szép komótosan, újabb noszogatóra gyorsabban, harmadikra megáll/.
4. Jobbra az anthracitot és még egy munkást.

5. A masinistát, aki éppen a kormányt fogja, itt határozható meg az irányt.

6. Mellette a fékkart.

7. Fölötte a hangjelzőt.

8. Középen fent: alarm. Vörösen villog és dudál, ha a közelben viking vonat, mamutcsorda stb. jelenik meg /érdemes gyorsan a térképen megnézni/.

9. A masinistától jobbra a vezérlőtáblát. Részletezve: a manométert, a sebességmutatót (km/h), a nyomásjelzőt (Hpz), a hőmérőt és a sebességszabályozó gombot, balról jobbra mozgatva növelheted a sebességet. A kézikönyv szerint ez maximum 300 km/h, nos én mentem már 450 km/h-val is.

A mozdonyképernyő alatt, egy keskeny sávban a vagonjaidat nézheted végig: típus, súly, mit szállít, milyen állapotban van. Jelenleg van egy mozdony, egy szerkocsi, egy vezérkari vagon, egy boudoir, egy teherszállító vagon és egy barakk, mindössze tíz katonával. Később már jóval több vagonod lesz /maximum 100/, és akkor majd a két nyíl segítségével tudod valamennyit átnézni. Ezalatt balról jobbra áttekinthez a mozdony: 1. óra, jelzi az eltelt időt és ráklikkelve felpörgetheted a játék menetét.

2. Négy ablak, amellyel beléphetesz a mozdonyba, vezérkari vagonba, a boudoirba és lövedéket lőhetsz ki, de egyelőre ez az ablak még zárt, mert ahhoz még kell néhány dolog.

3. Újabb négy ablak: közeli térkép, nagy térkép, kormány - itt sokkal egyszerűbb az irányváltoztatás, fék.

4. A jobb oldalon, fentről le: lignit készlet /ez a pénzünk is/, antracit készlet, aktuális sebesség.

GENERAL QUARTERS

Nézzünk be a tábornokhoz. A bal odali rádióssal a KÉMEK irányítását bonyolítod

/mint én ezt a mondatot/. Egyrészt kijelölöd a célhelyüket, másrészt aktiválhatod a robbantószerkezetet. Célszerű a spionok egy részét a vasúti pályára tenni, mert akkor később felszedheted őket. Ajánlott kihelyezési pontok: az alagutak ki- és bejáratái, a forgalmas kereszteződések csomópontjai. Ez az egész kémesdi csak akkor működik, ha van kémvagon /SPY WAGON/ és már szereztél bele embert is szóval, ez még odébb van. Kémeiket ingyen toborozhatsz Berlinben (38,21), ha megvetted a vagonot nekik.

Bal oldalon itt is van egy postaláda. Funkciója ugyanaz, mint a mozdonyban. Középen a térkép található. A jobb oldalon álló fickóval küldheted majd ki a felderítő kocsikat /LINE INSPECTION/, ha lesznek. Ez hasznos dolog, mert ha még nincs kémed, akkor így is felderítheted a viking csapatok mozgását. Természetesen másra is használhatod majd ezeket a kocsikat, mert ez a huncut viking unio elhelyezett itt-ott egy-két aknát...

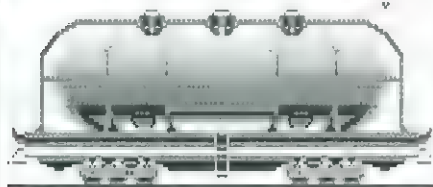
BOUDOIR

Itt találsz az írnodat, akitől kimerítő kimutatást kaphatsz a szerelvényről: vagonok száma, összerakomány súlya, szerkocsi kapacitása, üzemanyagkészlet, vagonok részletező leírása: hány van, mit szállít, stb. Az elmaradhatatlan postaláda itt is megvan. Az asztalon hever egy pisztoly, itt elegánsan főbe lőheted magad. Ha inkább folytatnád, sőt játékállást mentenél, klikkelj a papírlapra. Ehhez szükség lesz egy formázott lemezzel!

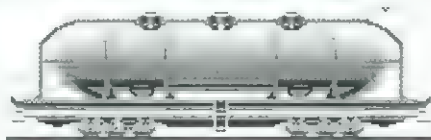
Akkor talán elindulhatnál, válaszd meg a haladási irányt, fűtsd be a kazánt, állítsd be a sebességet, fék ki. A váltókat a térképen mindig állítsd a megfelelő irányba. Először célszerű vagonokat vásárolni a közeli IN SALAHban (25,61), a starthelytől keletre. Vigyázz, áruvásárlásra is maradjon pénzed, mert nem lesz nyereséged! Ezen az állomáson 8 féle vagonot vásárolhatsz, de én itt térnék ki a vagon típusok ismertetésére. Ahol vagonokat vehetsz: IN SALAH (25,61), GDANSK (47,16), BAKU (93,43), RUHR (30,20), NEW PEKING (149,39), RUM (6,12), OMSK (129,14). Amit vehetsz:



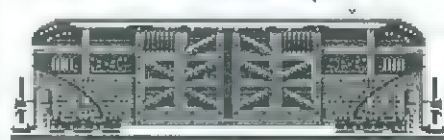
STORAGE TENDER - szerkocsi: a lignite és az anthracite tárolásához, kapacitása: 5000 bak, súlya: 50 t, maximum 6 db lehet belőle. Gdansk és Rum kivételével mindenhol kapható, ára 100 bak, Bakuban csak 90 bak.



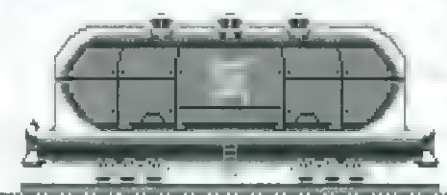
TANK - tartálykocsi: 20,000 liter oil vagy alcohol szállításához. Súlya: 40 t. In Salahban 400, Bakuban 350 bak.



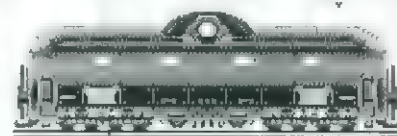
LIVESTOCK - állatszállító: 3 db mammut-férőhellyel. Súlya: 60 t. In Salahban és Gdanskban 300, Bakuban 250 bak.



OIL TANK - tartálykocsi: 20,000 liter gasoline szállításához. Súlya: 45 t. Bakuban 300, Ruhrban 350 bak.



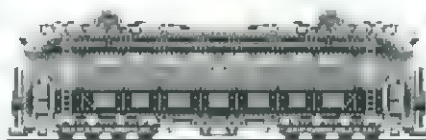
CANNON - ágyú: csatáknál használatos, a viking szerelvények ellen. Súlya: 100 t. Gdanskban 450, New Pekingben 500 bak.



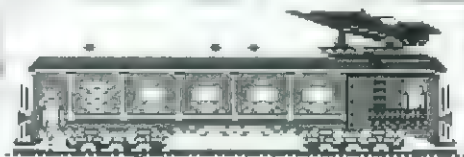
B-10 GREENHOUSE - növényház: kizárólag növények szállítására alkalmas, kapacitása: 10 t, súlya: 40 t. In Salahban 150 bak, Bakuban 400 bak.



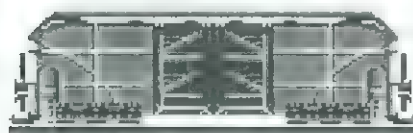
PRISON - személyszállító: 60 utas, helyesebben szólva rabszolga fér el benne. Súlya 65 t. In Salahban 150, New Pekingben 100 bak.



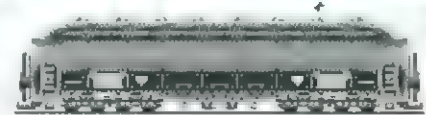
SPY WAGON - kém vagon: 5 férőhellyel. Súlya: 50 t. Gdanskban és Bakuban kapható, 500 bak.



MERCHANDISE - tehervagon: 20 t áru (salt, meat, fur, dung stb.) szállításához. Súlya: 45 t. In Salahban 250 bak, Omskban 200 bak.



BARRACK - barakk: 50 katonai férőhellyel. Súlya: 80 t. In Salahban és Gdanskban 300, Omskban 50 bak. /Nehogy elindulj Omskba, mert nagyon messze van, és mikor ott leszel, már nem is kell majd!/"



MISSILE LAUNCHER - rakéta kilövő: lövedékek kilövéséhez, súlya: 120 t. Csak Gdanskban van! 2000 bak.

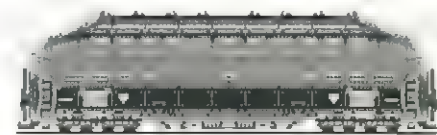
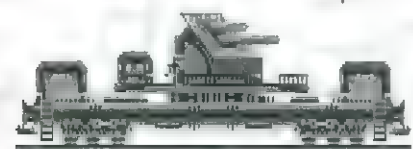


XL MERCHANDISE - tehervagon: 40 t áru szállításához. Súlya: 55 t. Kapható Ruhrban és New Pekingben, az ára 400 bak.

MACHINE GUN - géppuska: a terepen mozgó csapatokat löheted vele, súlya: 40 t. In Salahban 500 bak, Gdanskban 450 bak.

REFRIGERATOR - hűtővagon: romlandó élelmiszerhez. Csak Bakuban kapható, 300 bak.

HARPOON - szigony: nagy állatok ellen használatos. Csak Bakuban, 600 bak.



XL BARRACK - barakk: 80 katonai szállításhoz. Súlya: 100 t. Gdanskban, New Pekingben és Ruhrban kapható, 450 bak.

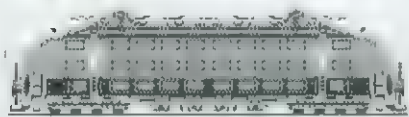




OBSERVATION BOX - felderítő: a környező vidéken hamarabb észreveszed a vikingeket, hordákat, stb. Súlya: 100 t. Csak Ruhrban, 700 bak.



ALCATRAZ - személyszállító: 100 rab-szolga számára, súlya: 85 t. Ruhrban és Omskban 250 bakért kapható.



BRIDGE BUILDING - daru: pályafelújításnál, bányászatnál hasznos, 55 t. Csak Ruhrban, 1300 bak.

"THE DRILL" - blokádok ellen, 105 t. Csak Rumban kapható, 800 bak.

OBSERVATORY - nagyobb körzetben derít fel, mint az observation box. Csak New Pekingben kapható, 1500 bak.

BOILER - fokozza a vonat teljesítményét, 200 t. Csak Omskban kapható, 1500 bak.

KERESKEDELEM

Hol is tartottam? Nos, bevásároltál, akkor indulj kereskedni, mert igen szűkös az anyagi helyzeted, ráadásul a vonat haladásához is szén kell. A kereskedéshez (fáradtságot nem ismervé) készítettem egy táblázatot, ahol leírtam vásárlások szerint az eladási és vételi árfolyamot. Ezek minden fokozatban azonosak. A városok lassan, folyamatosan termelik az ott kapható áruféleségeket. Kezdetben ajánlok egy kis ingázást a London - Amsterdam - Paris háromszögben. Hamarosan megtöltesz, de ne félj,

nem lesz tartós állapot! Mielőbb vásárolj katonákat, géppuskákat és ágyúkat.

RENDEZŐ PÁLYAUDVAR

A vagonjaidat itt tudod kívánságod szerinti sorrendbe állítani, illetve a csaták után is ide kell jönnöd javításra. A nagy térképen két nyíl jelöli őket. Az állomások: NOVOMOSKOVSK (76,17), OMAN (120,67), LEEDS (12,17), AOUDJILA (53,57) és BALKHACH (121,32). A képernyőn válaszd ki, mit akarsz (balról jobbra):

1. **MOVE** - átrendezés, ingyenes. A választott vagonit helyezd a kívánt helyre. Amikor már hosszabb a szerelvény, elég előre egy géppuska és a mozdony közelébe egy barakk, mert a viking vonatok úgy középtájon támadnak majd. Ide kell koncentrálni a tüzerőt. Az értékeesebb vagonokat helyezd a szerelvény végére /pl. daru, szerkocsi, rakétakilövő/, vagy helyezd a lövegek közelébe. A mamutos vagonokat a barakkok mellé tedd, hogy hamar fel tud pakolni a katonákat a mamutokra.
2. **REPAIR** - javítás, a sérült vagonokat térítés ellenében újávarácsolják.
3. **DESTROY** - a roncsokat itt lehet megsemmisíteni. A szerkocsit nem, ezért arra mindig vigyázz, mint a szeméd fényére! Általában a rendezők környékén kószál néhány viking csapat, készülj fel ha kilépsz innen, ha pedig ideigyekszel, siess!

KATONÁK

Mulcsfontosságúak a csatákban. Szerintem az optimális létszám kb. 300 katona, de lehet több is. Hadsereget toborozhatsz a következő helyeken: Spárta (50,48) 12 bak, Taskent (124,40) 7 bak, Abu Dhabi (99,67) 5 bak, Moskow (74,13) 10 bak, Berlin (38,21) 12 bak. Természetesen maximum annyit vehetsz, amennyi férőhely van a barakkokban.

RABSZOLGÁK

A pályamunkálatknál, hídépítésnél és a bányákban használatosak. Csatákban

pincs szerepük, viszont lehet zsákmányolni, ha van személyszállító vagon. Ha jól taktikázol, nem is kell vened, sőt akár el is adhatsz belőlük. Serovban (107,4) 14 bakért adják, 12-ért veszik. Louxorban 12 bak az eladási, 10 a vételár.

MAMUTOK

A mamutok fontos szerepet kapnak, szükség van rájuk a sínjavításnál, hídépítésnél, a bányákban és a csatáknál is. Egy mamutra maximum 30 katona fér. Szállításukhoz livestock kell. Érdemes venni ilyen vagon, mert előbb-utóbb belebotlassz egy csordába, és ha van elég katona és rabszolga, akkor hamar megteelik 2-3 vagon. Ezeket célszerű a barakkok mellé rendezni. Kereskedni is lehet mamuttal: Bhopalban (133,68) 250 az eladási, 200 a vételár, Temir tauban (127,25) 300 és 250, míg Casablancában (5,53) csak venni lehet 350 bakért.

NOMÁDOK

Hordaszerűen vándorolnak, felbukkanásuk véletlenszerű. Érdemes velük kereskedni, lásd a táblázatban.

FARKASHORDÁK

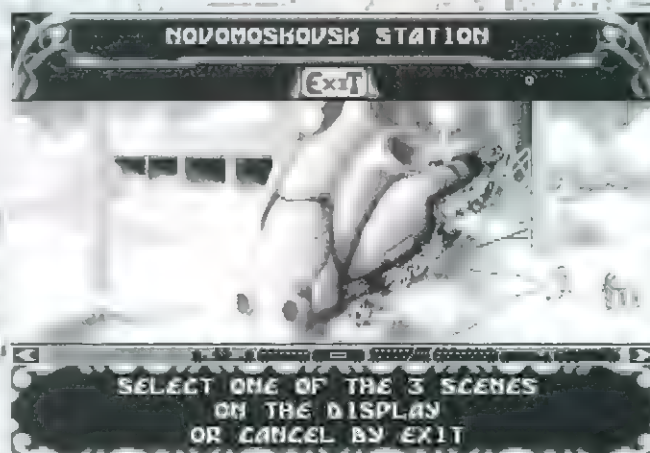
Időről időre többszáz egyedet számláló farkascapat támad majd rád, hamar szerezz be Observatory vagon, így lesz időd elkerülni őket. Általában, ha sok élelmiszer van nálad, megjelennek. Sajnos ezt nem lehet lecsatázni, a gép figyelembe veszi a katonák, rabszolgák és géppuskák számát, majd közli mi veszett el. Általában rengeteg élelmiszer és a rabszolgák nagy része elfogy. Érdemes messziről kerülni őket, vonulásukról a kémek is jelentenek.

"VAKONDEMBEREK"

Leből támadnak rád az alagutak mélyén, hatalmas irást rendeznek az embereid között, sőt az üzemanyagkészletet is jelentősen megdézsmálják. Hasznos lehet felderítőkocsit küldeni az alagútba, ahol amúgy is sok viking csapat kószál. A Drill legyen a szerelvény első kocsija.

BÁNYÁK

A leveles lapdába folyamatosan érkeznek a hírek hol, mikor, milyen bányák nyílt, illetve zárt. A 140. nap környékén már mind bezár, ezért érdemes kiaknázni a bennük rejlő lignitet és anthracitot, amíg lehet. A kibányászott mennyiség egyrészt függ a bá-



nya gazdagságától, másrészt hogy hány rabszolgád, darud és mamutod van. 300 rabszolga, 12 mamut és 3-4 daru már elég hatékony.

A CSATÁK

Ha az opcióknál nem kapcsolod ki, akkor a viking csapatok elleni küzdelem lejátszható. Egy új képernyő jelenik meg, fent a két ellenfél, lent pedig az irányító ikonok: fék, irány, illetve a "gyorsléptető", ami visszateszt a szerelvény azon szakaszára, ahol előzőleg tevékenykedtél. A cél: a viking vonat összes katonáját, géppuskáját és ágyúját megsemmisíteni. Nem árt szétlőni a mamutos kocsikat sem, mielőtt még a terepre tenné az állatokat. Ha kitette, géppuskával még lelőheted őket. Általában elég sok katonát indít hátra a terepen, akik ha fellepnek a szerelvényedre, TNT-vel fogják sorban robbantgatni a vagonokat. Jobb ha még a terepen kinyírod őket, és biztonságból elindítod a csapatajdat feléjük. A te katonád, ha időben odaér, felszedi a bombákat. Természetesen ugyanígy neked is célszerű átmenni az ellenfél szerelvényére és meghinteni TNT-vel. Elég ehhez egy-két mamut, a katona fellep leteszi bombát, vissza a mamutra, és így tovább, mert a vikingek soha sem korzóznak saját vonatuk mellett. A bomba 5 másodpercen belül robban, ha a vagonon katona is van, az is megpusztul. Az ágyuk nagy írtást

rendezhetnek, három találat semmisít meg egy vagon. A te kocsidon a találatokat apró x jelöli. Ha egy vörös háromszög jelent meg szerelvényeden, gyorsan nézd meg /klikk a vagonra/, mert az viking katonát jelez. A legjobban a mozdonyt, a boudoirt és a general quartert őrizd, mert ha ezek közül bármelyiket kilövik, véged. A terepen kialakulhat egy külön kis háború is. A mamutok eltiporják a katonákat! Mamut és mamut küzdelmében a nyertes az lesz, akinek a nyergében több katona csücsül. Ha két katonai csapat találkozik, az nyer, amelyikben több baka van. Mivel csak egy meghatározott pályaszakason mozoghatsz, itt látod hátrányát, ha túl hosszú a szerelvényed /80-100 vagon/. Az optimális 60-70 vagon. Ha megnyerted a csatát, kimutatást kapsz veszteségeidről, és a zsákmányról. Ez utóbbi lehet rabszolga, üzemanyag és maximum hat áruszállító vagon, amit a szerelvényedhez csatolnak. Csata után általában érdemes felkeresni egy közeli rendezőt.

A KÜLDETÉS

A sok stratégia mellett végigvonul a játékban egy kaland rész is, aminek megfejtésével teljesítheted a küldetést. Hét olyan város van, amiben hasznos információk birtokába juthatsz: Mont Saint-Michel (13,39), Kanosa (77,2), Alexandria (64,55), Delhi (133,59), Roma (35,41), Bayreuth (37,24) és Machad (106,48).

Pletykákat hallgatva, naplókba és újságokba beleolvasva lassacskán kialakul a megfejtés, aminek örömétől nem fosztalak meg. Csak egy tanács, vizsgálj meg a vakvágányoknak látszó pályarészeket (pl. a 32,32 és a 35,4 koordináta pontokon).

Összegezve, a játék nagyon jó, könnyen játszható. A grafikája sokkal szebb mint, amit az ilyen jellegű stratégiai játékok (általában) nyújtanak. Mindenképpen ki kell próbálnod!

AMIGA 1200

Természetesen az AGA verzió grafikája sokkal szebb, gyönyörű színárnyalatok, finomabban kidolgozott részletek teszik még vonzóbbá. A játék is gyorsabb, szóval cool.

Lily

85

82

92

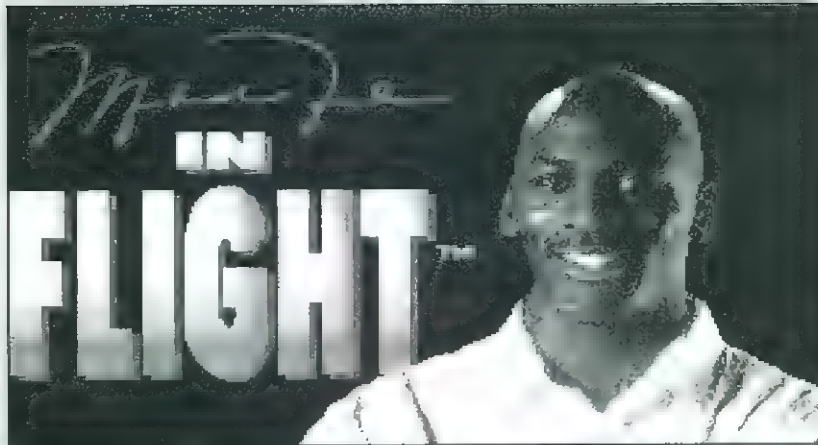
89

Silmarils

TRANSARCTICA városok és árlista

VÁROS	KOORD	OIL	SALT	MEAT	FUR	DUNG	ALCOH	ANTI	ROD	FISH	PLANT	CAVI	GASO	RATL	WOOD	LINE	MISSI							
AMSTERDAM	(24,22)	8	5	2	18	60	12	14	10	50	10	12	17	10	8	30	2	25	10	30				
ATHEN	(53,47)	-20	-13	10	5	22	-12	-35	-50	-50	4	3	-45	3	1	-30	-2	-55	-10	49	30			
BABYLON	(84,52)	-20	-13	10	5	10	5	3	-50	10	-12	17	10	3	1	-30	-2	-25	-10	-30				
COPENHAGEN	(35,13)	-20	-13	10	5	22	-12	-35	-50	-10	-12	-45	3	1	-30	3	2	10	5	-10	-30			
DJIRGALANF	(154,30)	-60	-13	-18	18	5	-12	-35	15	8	-10	4	3	-65	-8	12	8	-2	-25	-10	-30			
GORKY	(85,11)	-20	-13	-18	8	4	5	3	-35	-50	5	2	-12	-55	-8	-30	-2	10	5	-10	-30			
GRANADA	(13,48)	-20	-13	-18	2	1	-12	-35	-50	5	2	-12	15	5	-8	-30	-4	-	-10	-30				
HELSINKI	(55,2)	-	-13	-18	22	-12	-35	-50	-10	-	-	-45	-8	30	-2	8	5	-15	-30					
ISTANBUL	(63,42)	10	5	8	2	12	5	10	5	7	3	17	10	5	3	30	4	2	-4	20	10	48	30	
KIEV	(65,24)	-20	-13	-50	22	-12	14	10	-50	-10	-12	-45	-8	12	8	2	-25	18	10	-30				
KRASNOJARSK	(156,12)	8	5	-13	-50	22	-12	14	10	-50	-10	-12	17	10	-8	12	8	4	2	60	15	10	41	30
KUVAIT	(89,58)	-8	-	-13	-18	12	-12	-35	-50	-10	4	3	-45	-8	10	8	4	2	10	5	19	10	43	30
LONDON	(17,22)	-20	-13	10	5	22	-12	-50	-	5	2	4	3	20	10	-8	-	-2	-25	-10	-30			
MARRAKESH	(4,57)	-20	-13	-18	22	5	3	-35	-50	-10	-12	-50	-8	12	8	4	2	-25	-10	-30				
< NOMADS >		-20	-13	-18	22	-12	-35	20	10	-10	-12	-45	-8	-30	-2	-25	-10	-30						
PARIS	(25,28)	-20	-13	-18	10	5	3	1	12	8	-50	5	2	-12	-45	-40	-30	-2	-25	16	10	-30		
SARATOV	(86,23)	8	5	-13	-18	22	-12	-35	-50	-10	-12	-45	-8	-30	-2	-25	-10	45	30					
SEBASTOPOL	(69,34)	-20	-13	-18	10	5	5	3	-35	-50	10	4	3	-45	-8	-30	2	2	15	10	-10	47	30	
TAUDENI	(10,68)	8	5	2	10	5	-22	-12	-35	-50	-10	-12	-45	-8	-10	-2	-25	-10	-30					
TIBESTI	(48,70)	6	3	5	2	-18	-22	5	3	-80	-50	-10	-40	-60	8	12	8	2	-25	-10	-30			
TUNIS	(33,47)	8	5	5	2	-18	-22	-	-50	-10	12	45	3	1	-	5	3	-	-10	-30				
TURIN	(29,39)	-35	-13	10	5	22	5	3	-35	-50	5	2	12	-45	-8	-80	4	2	-25	19	10	-30		

Gyakran előfordul, hogy a nagy szoftvercégek egy ismeri politikust, sportlót, vagy egyéb személyiséget kérnek fel, hogy játékokat bemutassa, vagy éppen séllyel szerepeljenek benne és nevüket adják hozzá. Nos, ez most sem történt másképpen az Electronic Arts új játékában. A játékban Michael Jordan (akinek a nevét gondolom még azoknak sem kell bemutatnom, akik nem ismerik a kosárlabda nagy neveit) szerepel, sőt aktívan közreműködött a játék elkészítésében, ugyanis minden mozgásfázisa digitalizált képként szerepel a játékban. A kialakult majdnem tökéletes mozgású animáció (főleg SVGA üzemmódban) nagyszerű játékokat ad lehetőséget. Érdekesség az is, hogy a játék technikájának alapját a 3D-s repülőgépszimulátoroktól kölcsönözték a programozók. Jordan is tesztelte a játékot, hogy megfelelő legyen a kialakult alkotás, sőt a taktikák kidolgozásánál bírt



a program. Ezután a saját csapatunk játékosait kell kiválasztanunk. Michael Jordan helye (point man) biztos a csapatban, ezért a másik három helyre választhatunk játékosokat a felkínáltakból. A jobb, illetve bal oldalra (Left, Right Wing) és a Bench pozícióra választhatunk embereket. A Bench pozíció elég fontos hely, mivel ezt a játékost menetközben lecserélhetjük. A kis táblácskákön a játékos neve, pozíciója, magasságát láthatjuk, illetve egy általános jellemzést láthatunk.

Ha sikerült kiválasztanunk a csapatunkat, akkor egy Options menü jelenik meg. A következőket állíthatjuk be:

- Game Length (default=2 perces negyedek)

A negyedek hosszát állíthatjuk 2, 3, 4, 5 vagy 6 perces negyedekre állíthatjuk. Természetesen az a csapat nyeri a játékot, amely a negyedek hányadában a legtöbb pontot sikerül összegyűjtenie.

- Winner's Outs (default=no)

Egy érdekes beállítási lehetőség. Az alábbiakban láthatjuk, hogy ha a győztes csapat a negyed végén a kosárlabdát a kezébe veszi, akkor a játék a következő negyedre lép.

- Difficulty (default=medium)

A játék nehézségét állíthatjuk. A lehetőségek: easy, medium, hard, very hard, expert. A játék nehézsége a játékosok mozgásának sebességét, a kosárlabdák mozgását, a játékosok védekezésének hatékonyságát befolyásolja.

- Game Play (default=normal)

A játék játékosainak mozgását állíthatjuk. A lehetőségek: normal, fast, slow. A játék játékosainak mozgása a játék sebességét befolyásolja.

ellentétek ördögi ügyességgel rendelkeznek, csak kiváló csapattal érdemes próbálkozni.

- Fouls (default=yes)

Kétajta hiba létezik a kosárlabda szempontjából:

- Charging: támadó hiba, az, amikor a támadó beleszalad a védő játékosba.

- Reaching/Reaching: védő hiba, a védő játékos szabálytalan módon próbálja feltartani a fele igyekvő támadó játékos.

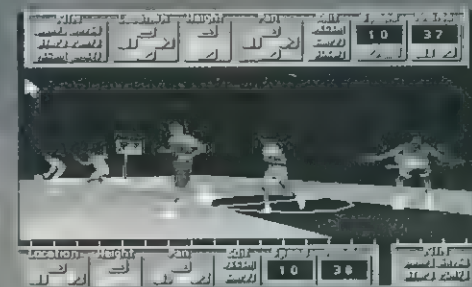
A program kénytelenkedve tudja értelmezni a hibákat. Ha az az opció be van kapcsolva, akkor a program figyelembe veszi a hibákat, míg kikapcsolt állapotban nem számítanak a hibák.

- Music (default=on)

A játék zenéjét be- vagy kikapcsolhatjuk.

- Sound Effects (default=on)

A játék hanghatásait be- vagy kikapcsolhatjuk.



A játékban a kosárlabdát a kezébe veszi, akkor a játék a következő negyedre lép.

- Action (default=normal)

A játékban a kosárlabdát a kezébe veszi, akkor a játék a következő negyedre lép.

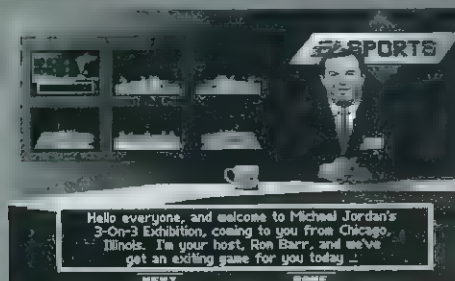
A játékban a kosárlabdát a kezébe veszi, akkor a játék a következő negyedre lép.



A játékban a kosárlabdát a kezébe veszi, akkor a játék a következő negyedre lép.

A játékban a kosárlabdát a kezébe veszi, akkor a játék a következő negyedre lép.

A játékban a kosárlabdát a kezébe veszi, akkor a játék a következő negyedre lép.



A játékban az embereinket 4 fajta játékmód szerint irányíthatjuk:

- **Play 1:** A hagyományos labdakezelési mód. Jordan lepásszolja a labdát a jobb oldali játékosnak, aki magára vonja a bal oldali védők figyelmét is. Eközben Jordan is a jobb oldal felé fut, ő is besegít az elterelő műveletekbe. Mindezek mellett a bal oldali játékos akadálytalanul kereshet magának jó pozíciót, és a jobb oldali játékos lepásszolja neki a labdát a megmozdulás befejezése képpen.

- **Play 2:** Jordan leadja a labdát a jobb oldali játékosnak, és vele együtt megpróbálja átadni a védőjét is a jobb szárnynak. Mindezek közben a bal oldali játékos visszatér a pályára, Jordan betele a labdát a jobb oldalra, és a védőket is a megterelő pályára. Akkor a jobb oldali játékos visszatér a pályára, és a labdát a jobb oldalra.



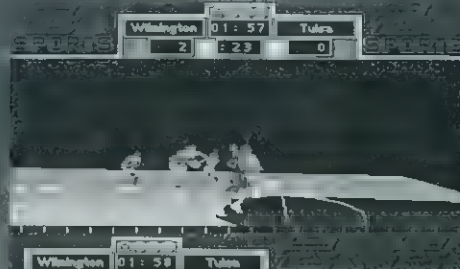
- **Play 3:** Amikor a játékos a labdát a jobb oldalra leadja, akkor a védőket is a jobb oldalra. A játékos a labdát a jobb oldalra leadja, és a védőket is a jobb oldalra. A játékos a labdát a jobb oldalra leadja, és a védőket is a jobb oldalra.

- **Play 4:** Amikor a játékos a labdát a jobb oldalra leadja, akkor a védőket is a jobb oldalra. A játékos a labdát a jobb oldalra leadja, és a védőket is a jobb oldalra.

- **Play 5:** Amikor a játékos a labdát a jobb oldalra leadja, akkor a védőket is a jobb oldalra. A játékos a labdát a jobb oldalra leadja, és a védőket is a jobb oldalra.

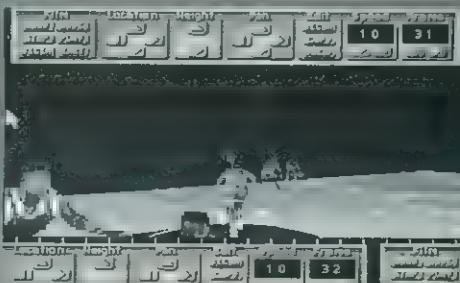
ét, az elért pontok számát, az órákat és a periódus indikátort tartalmazza), akkor ezt az F billentyűvel lekapcsolhatjuk, így csak néhány számként takarja a képernyőt. A félidőben és a mérkőzés végén egy kis statisztikát láthatunk az elért eredményekről.

Ha a 3-ON-3 Tournament valamelyik mérőpontját választjuk ki, akkor lényegében



A játékos a labdát a jobb oldalra leadja, és a védőket is a jobb oldalra. A játékos a labdát a jobb oldalra leadja, és a védőket is a jobb oldalra.

A játékos a labdát a jobb oldalra leadja, és a védőket is a jobb oldalra. A játékos a labdát a jobb oldalra leadja, és a védőket is a jobb oldalra.



A játékos a labdát a jobb oldalra leadja, és a védőket is a jobb oldalra. A játékos a labdát a jobb oldalra leadja, és a védőket is a jobb oldalra.

Nagyon-hasznos rész. Segítségével a kamera pozícióját állíthatjuk át egy tetszőleges pozícióba. A négy irányba mutató nyilak segítségével mindenfajta változtatást könnyedén végrehajthatunk.

- **Height**

A nézőpont (kamera) magasságát változtathatjuk meg.

- **Pan**

Szintén a kamera mozgását állítja be, azonban mindezt a film haladása közben.

- **Edit Box**

Az itt található 8 ikon segítségével egyszerű editálási funkciókat hajthatunk végre a betöltött filmen.

- **Speed Box**

Nagyon fontos! Egyesíti az 8. és 9. ilyen sebességgel történjen a film lejátszása. Nos, ezt is beállíthatjuk.

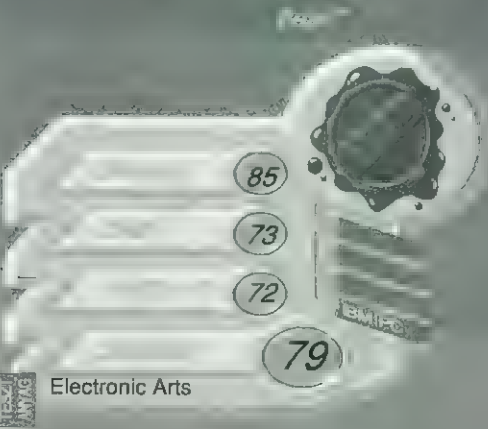
- **Frame Box**

Amikor új kamera beállításokat akarunk



A játékos a labdát a jobb oldalra leadja, és a védőket is a jobb oldalra. A játékos a labdát a jobb oldalra leadja, és a védőket is a jobb oldalra.

A játékos a labdát a jobb oldalra leadja, és a védőket is a jobb oldalra. A játékos a labdát a jobb oldalra leadja, és a védőket is a jobb oldalra.



DARKSEED

H. R. Giger,
Aliens,
Darkseed!

gás,
ez, gon-
dosan felépi-
tett, szinte psziho-
lógiai tökéletességgel
kidolgozott program remek-
mű, amely állandóan cselekvés-
re, interaktív lépésekre készíti, kény-
szeríti a gép előtt ülőt.
Szinte versenyfutás a rohanó idővel

Három fogalom, amely lassan egyet jelent az igényes közönséggel. Az Alien volt az első mozi a szexuálisan explicit témákkal. Az Alien volt az első horror film, amelyben a nő a főszereplő. Az Alien volt az első film, amelyben a nő a főszereplő. Az Alien volt az első film, amelyben a nő a főszereplő.

1. A Magyar Televízió által megkeleltetett
2. A Magyar Televízió által megkeleltetett
3. A Magyar Televízió által megkeleltetett
4. A Magyar Televízió által megkeleltetett

1. **Identify the problem.** The first step in the problem-solving process is to identify the problem. This involves understanding the situation, gathering information, and defining the problem in clear, specific terms.

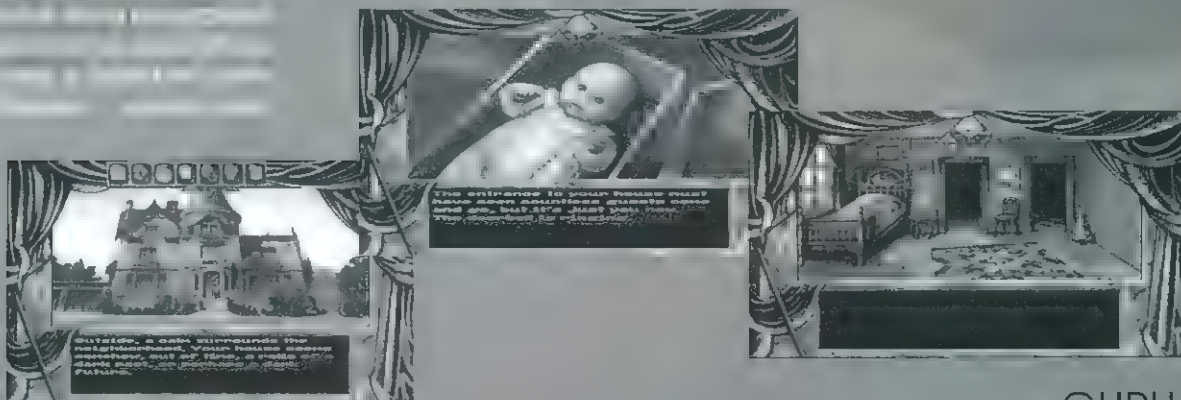
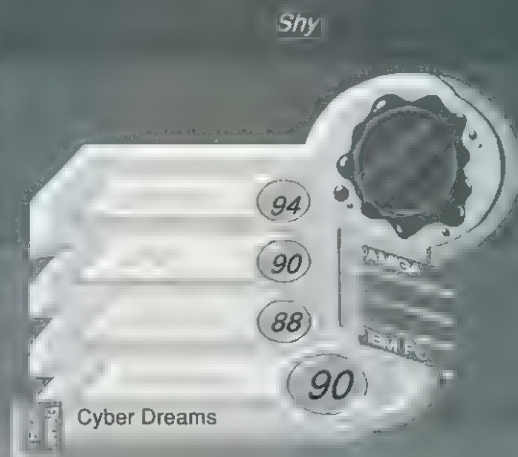


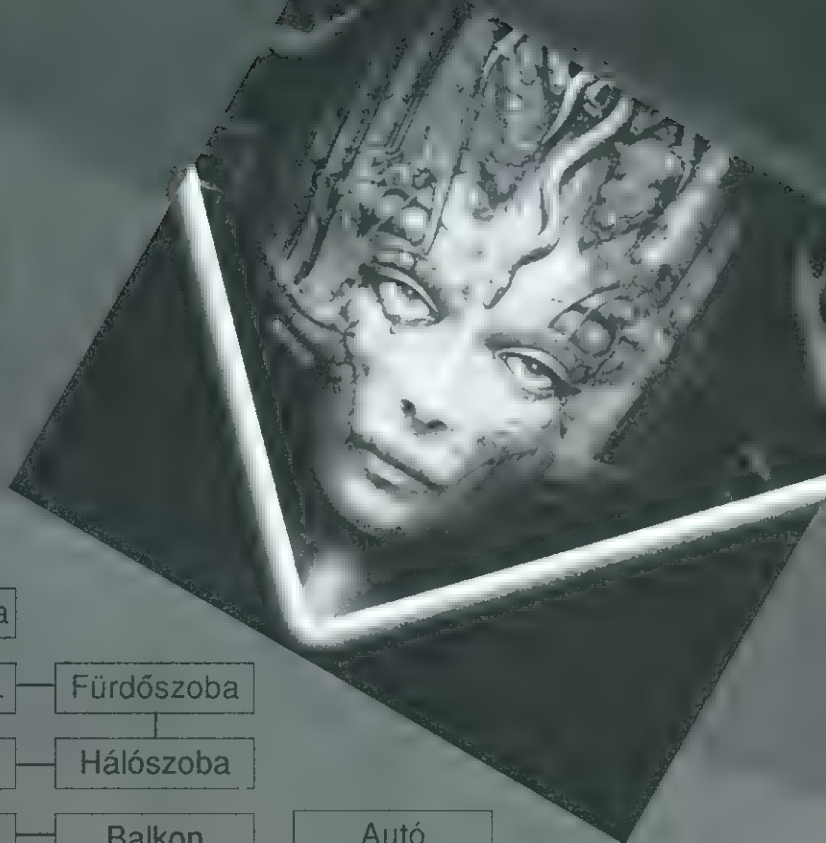
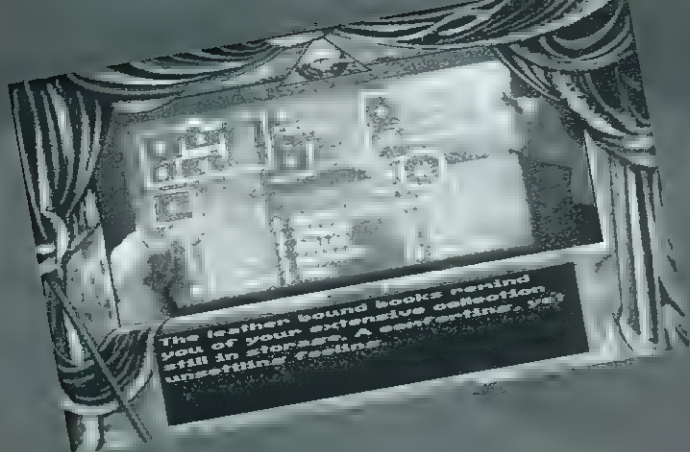
kor a Cyberd-
reams eljött az otthonomba és a saját
számítógépeimen mutatta meg a saját
műveimet - nagyon meglepődtem. Csak
annyit tudtam mondani - mivel a kepeim
szinte semmit sem vesztek hangulatuk-
ból -, hogy csodálatos.
Számomra ez a kísérlet láthatóvá tette,
hogy egy új típusú interaktív média ala-
kult ki - a számítógép!"

ből, hogy megjelent az Amiga verzió. Hónapokkal ezelőtt hírt adtunk a program megjelenéséről PC-n. Akkor is nagy sikert aratott ez a fantasztikus atmoszférájú játék. Az Amiga verzió is nagy sikert aratott. A játékot a legújabb Amiga-konfigurációra is futtatjuk. A játékot a legújabb Amiga-konfigurációra is futtatjuk. A játékot a legújabb Amiga-konfigurációra is futtatjuk.

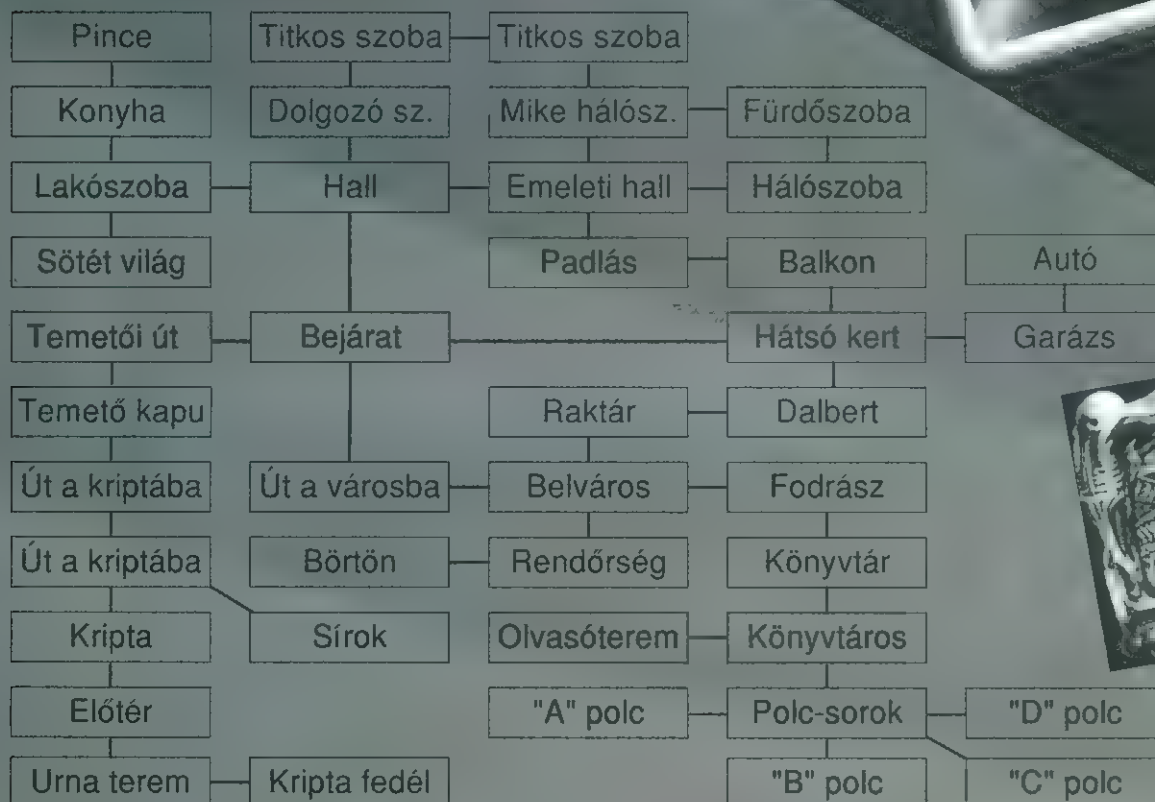
gás,
ez, gon-
dosan felépi-
tett, szinte pszicho-
lógiai tökéletességgel
kidolgozott program remek-
mű, amely állandóan cselekvés-
re, interaktív lépésekre készteti, kény-
szeríti a gép előtt ülőt.
Szinte versenyfutás a rohanó idővel,
amely most mintha még az átlagosnál is
jobbá ellenünk dolgozna.

A helyszínek két alapvető létsíkban helyezkednek el. A következő oldalon találsz egy kis térképet, amely segít az eligazodásban, mindamellett, hogy egyes helyszínekre csak bizonyos tevékenységek elvégzése után juthatunk be. (Pl. láda elhuzása után, a balkonra stb.) Remélem hasznos segítség ez a számotokra, de ha egyéb információra is szükség lenne, írjátok meg kérdéseiteket a szerkesztőségnek!

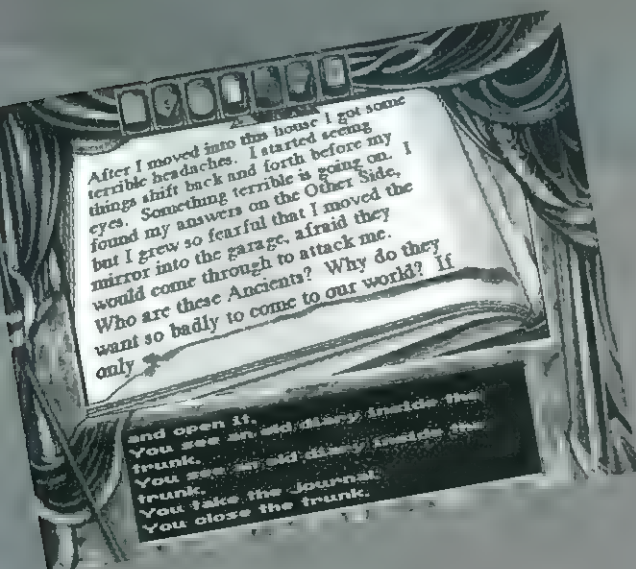
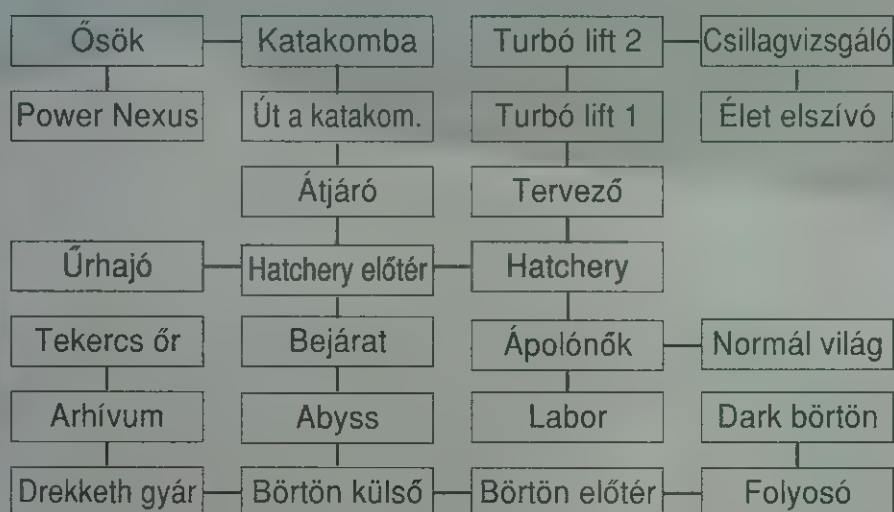




Normál Világ térkép



Sötét Világ térkép



EXODUS 3010

A DMI és a Demonware játékaról már közöltünk egy kis előzetest, most azért térünk vissza a témára, mert rengeteg amigás panaszkodott, hogy a játék nehézre sikeredett. Így help-line jelleggel leközzöljük a játék vázlatát.

A legtöbb gond a találmányok kifejlesztése körül akadt. Mondanom sem kell, hogy a játék ezen része igényli a legtöbb kitaratást, de úgy tűnik, ez hiányzik a legjobban olvasóink egy részéből.

Nem okozott problémát konzultálni néhány szakértővel, így az Amnesty Amigás programozója - "Jani" kérdésekre elmondta, hogy a játék néhány apróság figyelmen kívül hagyása esetén, gyakorlatilag nulla esélyt ad a játékosnak. Készségesen felajánlotta azonban hasznos tapasztalatait a végigjátszáshoz. A GURU szerkesztői továbbra is számítanak a játékosok aktív segítségére, hiszen ha valaki elakad, nem jelenti azt, hogy az a probléma megoldhatatlan, csak éppen neki gondot okoz.

A találmányokhoz szükség van némi alapanyagra.

Probléma 1.

Honnan szerezzünk alapanyagot az űrben?

1. Más létformáktól:

- 1.a Békés úton
- 1.b egyéb úton
- 1.c nem annyira békés módon

2. Űrbázisokról

verziói megegyeznek a 1.1 beszerzési módszerrel.

3. Meteorokból

- 3.a Kósza meteorokból
- 3.b Összeütköző meteorokból, ha az egyiket szétlőjük
- 3.c Beszélgető meteorokból

4. Depok-ból

- 4.a X-0 depo-ból
- 4.b small depo-ból (na onnan nem)

5. Egyéb helyekről

Még nem sok egyéb helyet fedeztünk fel. Némelyik találmány semmire sem jó! Pl. vizipisztoly, pingvin stb.

Lássuk a hasznosabbakat:

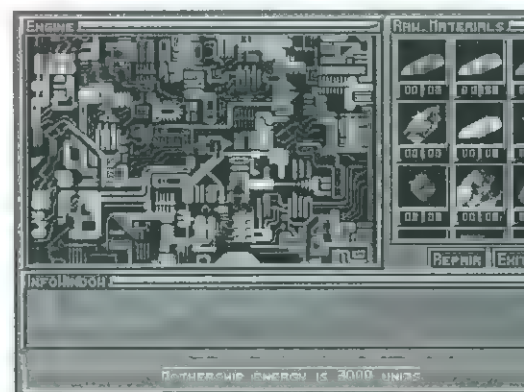
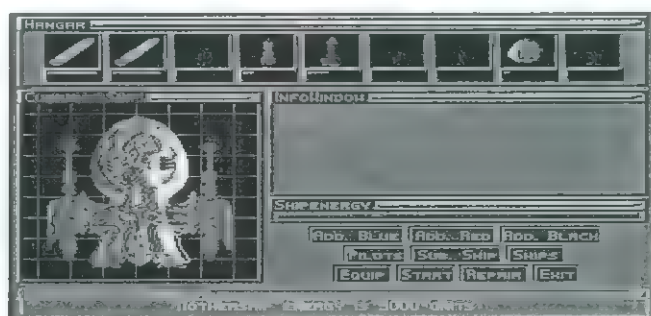
- | | |
|----------------------|--|
| 1. Red laser | - Laser + Rubin |
| 2. Blue laser | - Red Laser + Frequency Changer |
| 3. Robot | - Diamond + Sensor + Steel |
| 4. Escape Capsule | - Computer + Sensor + Carbon |
| 5. Frequency Changer | - Silver + Copper + NPH kristály |
| 6. Parabola Antenna | - Silver + Copper + Sensor |
| 7. Jamming Station | - Frequency Changer + Parabola antenna |
| 8. Super Protection | - Protection Shield + Plutonium |
| 9. Mega Protection | - Super Protection + Frequency Changer |
| 10. MegaBlast | - Rakéta + Dinamit |
| 11. Freeser | - Robot + Arany + Energy Changer |
| 12. Guiding system | - Computer + Sensor + Saphir |
| 13. Super Drone | - Drone + Guiding System |

Javítás

- | | |
|---------------------|----------------------------|
| Photon Regulator - | 1 Blue ship raktárról |
| Air Cooler - | levegő vagy vas |
| Scaler - | Plutonium |
| Multisynchroniser - | Freeser |
| Comm. adapter - | Computer |
| Gigatronomator - | Antianyag |
| Octaltetramator - | levegő vagy Energy Changer |

Ja és még egy trükk! Az X-0 Depo felszedés közbeni dermedés help segítségével és 10 perc várakozással elmulasztható (nem a program fagyott le!).

Jani és Shy



GURU 93/6

Szon

OF

CHUCK

Chuck Rock (akit már megismerhettünk a Core jóvoltából) az első részben békésen éldegél feleségével Opheliával. Született egy gyermekük is, kinek legjellemzőbb tulajdonsága az, hogy viselkedésében igenes, hasonlít apjára. Történt pedig, hogy a gaz és rossz Brick Jagger elrabolta apuát egy szép napon. Kisfia fogta az elemőzsíás kosarát és a kis bunkó járt s elindult megkeresni apuát.

A játék folytatása nagyon igényes sikeredett, méltó a kor mászkáló játékaival. A szokásos menetet követi a játék felépítése, azaz néhány pálya végigküzdes után egy főszörmény találkozzunk, mely megszüntetésére képtelen hatással van a képernyőn látható cumisüvegre, mely az aktívális energiánkat jelzi. Ha ez elfogy, akkor bizony egy életünk bájja van. Találhatunk bonus pályákat is, melyeken bizonyos idő alatt kell mindenféle érdekes dolgot összeszedni.

Mengeteg barátunk akad a pályákon, lassunk néhányat közülük:

Reggie a sziklaevő

Reggie kedvenc elfoglaltsága az, hogy az útunkba kerülő szikákat felfelja, így egy kicsit megkönnyíti az előrehaladásunkat.

Maud a majom

Maud nagyon szereti a köteleket himbálgatni. Ő nem igazán segítőkész, de ha a közelben található banánt nekiadjuk, akkor az sokkal jobban érdekli, mint a kötel, így tovább is juthatunk.

Flora és a horgás

Flora egy horgász, azonban ha egy kicsit megadózástul a bunkókkal, akkor megfogó dolgokra képes. Segítségére lehetünk neki, ha a horgászatot sikerül megfogatni.

Water Hydram

Leginkább egy nagy vízszomszéd, melyetől valami, mely víz párat képes kinyomni, csata a rosszalkodó ellenfelinkre.

A hangya mehet

A hangyasereg a képernyőn átvándorol át. Tulajdonképpen semmit sem csinálnak, de azért ne bántuk őket.

Susie a pók ugródeszkája

Susie épített egy pár nagyszerű ugródeszkat, mely segítségével lehet a magasabb akadályok leküzdésében. Amikor vigyázzunk arra, hogy ne ugráljunk sokat, mert Susie megunja a dolgot és elfog minket.

Lucy a lift

Lucy kényelmesen üldögi a talajt, egészen addig, míg ki nem gyullad a farka. Ekkor ledetében nagyot ugrik, és ha mi éppen a fejen állunk, akkor elősegít minket ahhoz, hogy magasabbra jussunk.

Thomas a teknős

Ha Thomast egy kicsit megmozdítjuk, akkor olyan helyeken kelhetünk át a határon, ahol egyébként nem igazán sikerülne.

Nem természetesen a játék kívül megmengeteg természetien hely találkozzunk a játékban, akik néha igen meglepően reagálnak közeledtünkre. A játék irányítása nagyon egyszerű, inkább csak arra törek ki, hogy felhívjam mindenki figyelmét a dinoszauruszokra, melyeken kényelmesen utazhatunk, valamint arra, hogy az időként felbukkanó villanyvezetékek és egyéb kötelek is alkalmasak a mászkálásra. Ahogy előre haladunk a játékban, úgy nehezebbek válnak a feladatok. Ha legyőztük az első főszörményt, aki egy nagy, fekete, mint egy színházi előadásban a díszletbe kerülő, stabilizátor, az összeszűrt, a vezető, a pörgő és a kekegő kis.

DESERT STRIKE

Apokalipszis most!

Egyesek még emlékezhetnek Coppola félelmetes filmjére, amelyben a Wagner "Walkűrök lovaglása/masírozása/bevonulása" dallamaira indul az Apache-ok támadása. Körülbelül ez az élmény ihlette az Electronic Arts fejlesztőit amikor elkészítették a Desert Strike Amiga verzióját. 42 Celsius árnyékban, tűző napsütés és Scudok. Siralmas állapotban a Perzsa-öböl. A kis emírség (vajon melyik?) a terroristák kezén. A főgonosz Killbaba tábornok (nem rokona GölBaba nevezetű ismerősünknek) elfoglalta egységeivel a kis országot, és megerősített egységeivel fenyegetést jelent a világ békére. Patriotokkal nem rendelkezünk, de ha adott feladatunkhoz egy jó joystick, akkor nem állhatnak utunkba Killbaba harci egységei. Tapadjunk tehát a piros gombra és Kill Killbabát - esetleg Banzait felkiáltással rontsunk ellenfeleinkre.

A feltételezett invázió vészesen emlékeztet a közelmúlt eseményeire. Beavatkozásunk jól indokolható nemzetközi érdekek miatt kívánatos.

Első lépésként Apache típusú (vitás kérdés - helikopter-szakértőink LHX és Apache keveréknek tartják) gépeinkkel kell csapást mérnünk az ellenséges erőkre. Misszióink sokrétűek. Általában a küldetéseink nem csupán a pusztításban teljesednek ki, legtöbbször a megoldásokhoz használnunk kell az ellenségtől szerzett információkat.

Az első küldetéseinkben hamar észrevesszük, hogy ez nem egy egyszerű lövöldözős játék. Mint látható, még én is beleszerettem - ennek csak egy oka lehet - itt csak jó stratégiával győzhetünk. Folyamatosan figyelniünk kell a fegyver és üzemanyag mennyiségünket. Harci erőnket maximálisan a célpontok ellen koncentrálni, keresztül verekedhetjük magunkat a legdurvább ellenséges egységeken is. A játék remekül játszható, a küldetések folyamatosan követhetők, sok magyarázatra nem szorulnak. A fegyverek között (Gun - gépágyú, Hydra - könnyűrakéta, Hellfire - nehézzrakéta)

Space segítségével választhatunk.

Az F10 hatására beléphetünk a kezelő és ellenőrző képernyőbe.

Egy-két tipp a játékhoz:

1. Legyünk nagyon óvatosak, de módszerek.
2. Takarékoskodjunk a fegyverzettel és üzemanyaggal.
3. Tanuljuk meg az Action Replay kártya kezelését.
4. Cseréljünk fejlettebb létformákkal pályakódokat.
5. Ne lőjük halomra saját embereinket és ellenségeink fontosabb tagjait.
6. A célpontokra koncentráljuk tüzerünket, ne mindenféle egyébre.
7. Ha valami nem lő vissza, adjunk neki a gépágyúval.
8. Ha valami visszalő, ne sajnáljuk tőle a rakétákat.
9. Az épületek is rejthetnek érdekes dolgokat.
10. A megmentett embereink arányában javítják gépünket.

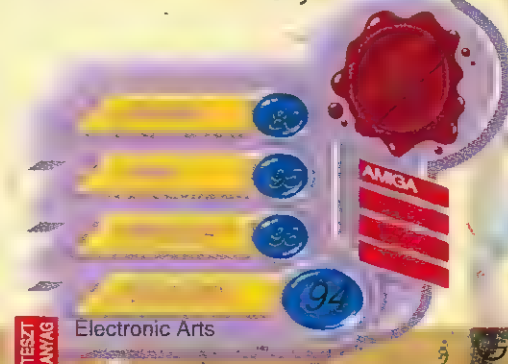
Egyetlen hibája, hogy nincs mentési lehetőségünk a játékban.

Álljon itt segítségként a második pálya kódja: TQJRLOS

Amíg a Perzsa-öböl forrong, úgy tűnik mindig témaként szolgál a stratégiai és Shoot'em-up játékokhoz. Az azonban szinte teljesen bizonyos, hogy régen készült ilyen jó átirat Amigára. Super Nintendo és Mega Drive verzió sikere után, most a mi szívünket is megdobogtatja a játék öröme.

A kellemes zene és az átvezetések hatásosan segítik a játék sikerét. Mindenkinek ajánlom.

Shy



 <p>1. RADAR SITES</p>	 <p>MINES</p>	 <p>1. U.N. INSPECTORS</p>
 <p>2. POWER STATION</p>	 <p>MISSING SOLDIERS</p>	 <p>2. BIOLOGICAL WEAPONS</p>
 <p>3. AIR FIELDS</p>	 <p>FUEL DRUMS</p>	 <p>3. MISSILE SILOS</p>
 <p>4. COMMAND CENTERS</p>	 <p>LANDING ZONE</p>	 <p>4. LOST AT SEA</p>
 <p>5. SECRET AGENT</p>	 <p>2. RAIL BREAK</p>	 <p>6. MADMAN'S YACHT</p>
 <p>VDR</p>	 <p>4. CHEMICAL WEAPONS</p>	 <p>8. EMBASSY RESCUE</p>
 <p>RAPTIER</p>	 <p>5. SOLID LAUNCHERS</p>	 <p>M48</p>
 <p>6. POW CAMP</p>	 <p>ZSU</p>	



Operator
Log in:

XENCROTS

zö jellege is segíti a játék gördülékenységét.

Arra gondoltam, hogy a droidok ismerete nagyon hasznos a taktikai megfontolások miatt. A leghasználhatóbbnak a Humanoid tűnt, bár a rakétákkal jobban lehetett irányítani az ellenséges Scorpiókat, így a lassan kocogó rendszertelepítők a nagy haszonnal vehető be.

A Scout nevéhez hűen a felderítés és a közbe, nem érdemes az ellenségek közé küldeni, mert így igen hamar lejár a szavatossága. A magassága állítható, így jobban leselkedhetünk ellenségeinkre.

Néhány információ a droidokról

A Humanoid

UNIT REVIEW

UNIT DESCRIPTION

THE SCORPION HUNTER IS A LARGE, SLOW MOVING CLOAKED DROID. ITS PRIMARY USE IS THE DEPLOYMENT AND MAINTENANCE OF THE NET. THE CLOAKING WHICH OCCUPIES THE PRIMARY HULL CAN HOLD UP TO 10 NET BULLETS. THE SCORPION HUNTER PERFORMS CERTAIN BATTLE ACTIONS IN THE FIELD.

PHYSICAL SPECS

HEIGHT: 10-22 METERS
WEIGHT: 100-150 METERS
LENGTH: 30 METERS
WIDTH: 11.5 METERS
LENGTH: 13 METERS
STD SPEED: 40 KM/H
MAX SPEED: 40 KM/H
TURN RATE: 360/SEC
CREW: 1 PILOT, 1 TECHNICIAN

ARMAMENT

PRIMARY: SMALL CANNON
SECONDARY: SPARKLE CLOAK
TERTIARY: EMI
ALARM BULBS
EMI DECCYS

Magassága: 10-22 m
Frontszélessége: 10-22 m
Szélessége: 11.5 m
Standard sebesség: 40 km/óra
Maximum sebesség: 40 km/óra
Maximum fordulás: 360°/s
Támadó fegyver: Small Cannon
Védő fegyverzet: Sparkle Cloak, EMI, Alarm rendszer
Személyzet: 1 pilóta, 1 technikus

UNIT REVIEW

UNIT DESCRIPTION

THE SCOUT HUNTER IS DESIGNED FOR RECONNAISSANCE. LIGHTLY ARMED BUT FAST AND ENERGY EFFICIENT, IT IS IDEAL FOR SCOUTING AWAY FROM THE NET. IT HAS THE ABILITY TO RAISE OR LOWER ITS PROFILE WHEN NOT FIGHTING AND HAS AN IMPROVED ABILITY OF DEFENSIVE WEAPONS.

PHYSICAL SPECS

STD HEIGHT: 15 METERS
MAX HEIGHT: 18.5 METERS
MIN HEIGHT: 10 METERS
WIDTH: 11.5 METERS
LENGTH: 13 METERS
STD SPEED: 72 KM/H
MAX SPEED: 95 KM/H
TURN RATE: 72/SEC
CREW: 1 PILOT

ARMAMENT

PRIMARY: SMALL CANNON
SECONDARY: SPARKLE CLOAK
TERTIARY: EMI
ALARM BULBS
EMI DECCYS

Magassága: 10-22 m
Frontszélessége: 10-22 m
Szélessége: 11.5 m
Standard sebesség: 40 km/óra
Maximum sebesség: 40 km/óra
Maximum fordulás: 360°/s
Támadó fegyverzet: Dual Rapid Fire Cannon
Védő fegyverzet: Sparkle Cloak, EMI, Alarm rendszer

Védő fegyverek: Aknák, Sparkle Cloak, EMI, Alarm rendszer
Cargó: Támaszpont rendszer
The Scout

UNIT REVIEW

UNIT DESCRIPTION

THE SCOUT HUNTER IS DESIGNED FOR RECONNAISSANCE. LIGHTLY ARMED BUT FAST AND ENERGY EFFICIENT, IT IS IDEAL FOR SCOUTING AWAY FROM THE NET. IT HAS THE ABILITY TO RAISE OR LOWER ITS PROFILE WHEN NOT FIGHTING AND HAS AN IMPROVED ABILITY OF DEFENSIVE WEAPONS.

PHYSICAL SPECS

STD HEIGHT: 15 METERS
MAX HEIGHT: 18.5 METERS
MIN HEIGHT: 10 METERS
WIDTH: 11.5 METERS
LENGTH: 13 METERS
STD SPEED: 72 KM/H
MAX SPEED: 95 KM/H
TURN RATE: 72/SEC
CREW: 1 PILOT

ARMAMENT

PRIMARY: SMALL CANNON
SECONDARY: SPARKLE CLOAK
TERTIARY: EMI
ALARM BULBS
EMI DECCYS

Maximum magasság: 19 m
Frontszélesség: 11.5 m
Szélesség: 13 m
Standard sebesség: 72 km/óra
Maximum sebesség: 95 km/óra
Maximum fordulás: 72°/sec
Támadó fegyver: Small Cannon
Védő fegyverzet: Seeker, ECM, Sparkle Cloak, Aknák, ECM és EMI, Alarm rendszer
Személyzet: 1 pilóta

Ezek a technikai paraméterek jellemzik a harci egységeinket. Nem marad más hátra, minnt kitapasztalni harci erejüket, állóképességüket és az ellenség sorai ellen vezetni őket. A billentyűk némelyikét csak a gépkönyv

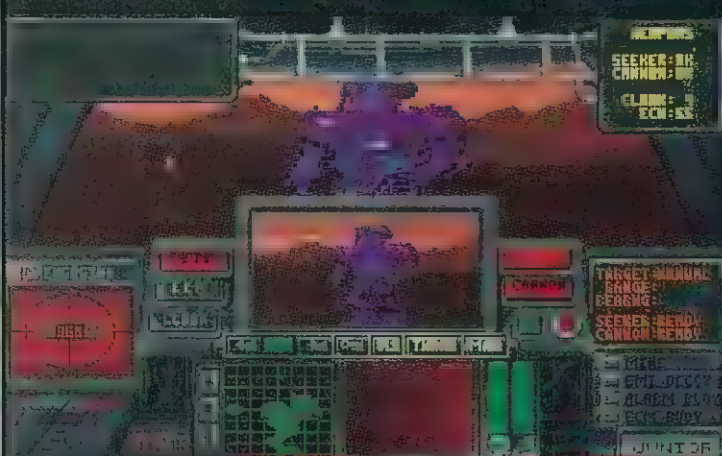
Az Electronic Arts halad a korral. Ennek több jele is van. Az első az, hogy készítettek egy Day-tenet elemeket tartalmazó játékot. Ez a stratégiai játék. A második, hogy a program Intro screen technikát alkalmaz, amely nagyon feladja a játékot. A harmadik, hogy a játékot a legújabb technika általán ismeretlen formában, így ebben a játékban a játékot most nem tudom megírni.

Az Electronic Arts kváziok, de a játékot a legújabb technika általán ismeretlen formában, így ebben a játékban a játékot most nem tudom megírni.

Az Electronic Arts kváziok, de a játékot a legújabb technika általán ismeretlen formában, így ebben a játékban a játékot most nem tudom megírni.

Sajnos különböző erősségű egységek vannak csapatainkra és néha a frón táls támadás egyenlő az öngyilkossággal. Nem árt alkalmazni a taktikai képességünket.

A játék maga érdekes, de sokaknak nem tetszik kicsi látószöge miatt. Ha beszélünk egy harci egység vezérőjébe, sajnos valóban kicsinyke ellenfeleket láthatunk és ha már jobban látszanak, teljes tűzerővel megkezdik eliminálásunkat. Mindezek ellenére a játék megragadja az embert és nehéz abban hagyni. A missziók különbö-



A térképszobában tárolja a program a bevetéseink helyét, ellenségeink aktivitását. A még létező aktív ellenállási pontokat a misszió befejezésekor szabad sorrendben támadhatjuk

ben fedeztem fel, pedig igen hasznos lehet, harcközből a helyes ismeretük.

Irányítótér

ALT-Q - váltás a térképre
F1 - pause
TAB - következő egység
ALT-TAB - előző egység
F2 - felszerezni az egység
F3 - felszerezni az egység
F4 - csökkenteni a NET power
F5 - csökkenteni a javító kapacitást
F6 - növelni a javító kapacitást
F7 - csökkenteni a javító kapacitást

Térkép módokban megmutatja az

egység helyét, a rakományt, a

egység állapotát, a

egység állapotát, a

egység állapotát, a

egység állapotát, a

egység állapotát, a

egység állapotát, a

egység állapotát, a

egység állapotát, a

egység állapotát, a

Egység vezérlők

ESC - ALT-Q - Irányító terem
F1 - pause
TAB - következő egység
ALT-TAB - előző egység
F2 - felszerezni az egység
F3 - felszerezni az egység
F4 - csökkenteni a NET power
F5 - csökkenteni a javító kapacitást
F6 - növelni a javító kapacitást
F7 - csökkenteni a javító kapacitást
F8 - füstvédőernyő
F9 - akna
F10 - ECM
F11 - ECM
F12 - ECM

F2 - váltás manuálra

F3 - autópilóta

F4 - Autopilot

programválto

F5 - első

aktív

F6 - második foly

ver

F7 - második

Rakéta

elhárító

F8 - füstvédőernyő

F9 - akna

F10 - ECM

F11 - ECM

F12 - ECM

F13 - ECM

F14 - ECM

F15 - ECM

F16 - ECM

F17 - ECM

F18 - ECM

F19 - ECM

F20 - ECM

F21 - ECM

F22 - ECM

F23 - ECM

F24 - ECM

F25 - ECM

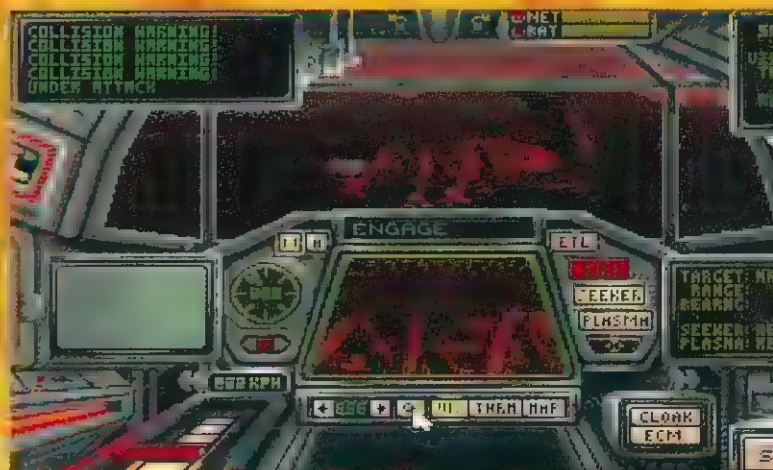
F26 - ECM

F27 - ECM

F28 - ECM

F29 - ECM

F30 - ECM



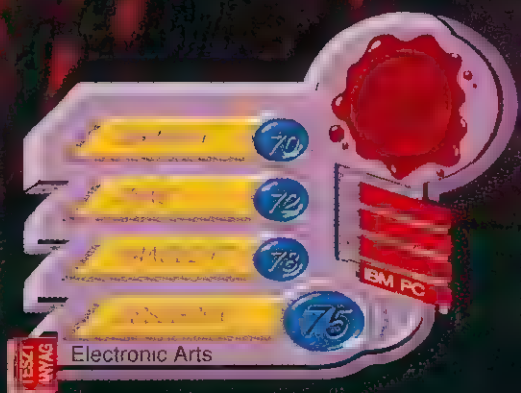
- D - ledobni a rakományt
- E - javítani a rakományt
- E - mozgás magas profillal (felderítés)
- E - mozgás alacsony profillal
- W - standard profil
- S - status

Az irányításunk alá vont egységek megkapják a bolygó felszabadítását, győztesként és esetleges bukásunkat

A Xenobots az első 3D-os akció-játék amely kihasználja a legújabb grafikai technológiát, a ray-tracing elemeket. Reméljük ennek a technikának a terjedése nem várat már sokat magára.

Az első kísérlet nem rossz, de szerintem a követők már sokkal játszomabb, élvezhetőbb Xenobots-ot készítenek.

Mindenen ki akarja nyitni a stratégia ak



Electronic Arts



Jones éppen a fekete repülőskesztyűjét húzta fel. Ismét egy új küldetés áll előtte, amivel be kell bizonyítania, hogy nem véletlenül Milli-Vanilli-Chilli-Willy a hívőjele. Tegnap épp a Top Gunt nézte (már tizen-negyedszerre), és érezte a bizsergést a lábától az ujjá hegyéig. Ezt akkor szokta érezni, amikor a befogott célpont felé út-jára engedi a sidewindert. Lassan lépdelt a kifutópályán, a csizmája talpán keresztül is érezte a forró beton melegét.

Hajtóművek....felszállás. Jones hátradőlt, és arra gondolt, hogy ez a művelet milyen unalmas dolog. Az adrenalin szintje most normális volt, de megszállottan kereste az olyan szituációkat, amikor elvárhatta, hogy a szíve az összes artériájából kipumpálhassa ezt a hyperaktív kábítószer. Az egész egy rohadt olajkút miatt van, ami az ellenséget látja el üzemanyaggal - a U.S. Airforce kész volt kihúzni a dugót.

"Cooler than the coolest, and you loose the losers" mormogta Jones magában. Azon tűnődött, hogy ez egy Clint Eastwo-

od filmből van-e, vagy ő találta ki? Úton volt...

Az oldalsó ablakon kinézve egy repülő tárgyat látott, ami alig volt nagyobb mint egy sas, amely szteroidokat szedett. A radaron nem látszódott, de poénosan nézett ki, és Jones szerette a humoros dolgokat.

Ahogy közelebb ért, azon kezdett el tűnődni, hogy az idegei játszanak-e vele, vagy talán csak túl sötét lenne a szemüvege? Valójában egy régi bi-plane volt, és ahogy ki tudta venni, valami furcsa neve volt - Sorry és egy teve, vagy valami hasonló. Egy nagy első világháborús gép.

Ahogy a gép közeledett ki, tudta venni a pilóta kendőjét és hallotta az öreg Vicker géppuskák ugatását. Megpróbálta befogni a rakétaival, de minden hiábavaló volt. Nem volt mit befogni.

Lefelé, mikor kinyíltak az ejtőernyői, jobban megnézte magának a kis gépet, ami melette körözött. Ahogy a veterán közelebb jött, a legrosszabb balsejtelmek is valóra váltak - egy Snoopy lőtte le!

Dogfight!

Nagyon sajnálom, hosszúra sikerült a bevezető. De ez a kis történet nagyon kifejező - erről szól ugyanis a Dogfight. Végy tizenkét gépet hat történelmi korból, majd engedd össze őket. Ki fog nyerni? A két világháborúból, a koreai, a vietnámi, a falklandi és egy jövőbeli syriai háborúból két-két gépet választottak ki, amelyekkel repülhetsz.

Amint azt a szokásos Microprose játékokból már megismerhettük, rajtad áll, hogy pilótát tervezhess, és biztosítsd a sikeres karrierjét. A pilótánk ezeketán gépet, majd háborús helyszínt választhat. Azt is mi döntjük el, hogy melyik oldalon harcolunk. Ezek után jön az eligazítás: ha te vagy a támadó (pl. a németekkel Anglia ellen), kevés célpontod van, amit elpusztíthatsz. Ha védő vagy, ugyanazokat a célpontokat kell megvédened. Milyen érdekes! Éljen! Ha ez túl brutálisan hangzik, ne aggódj - minden gép vadászgép, így nem kell izgulnod a békés civilek miatt - ez vadászidény, ahogy a cím is hirdeti.





De ne aggódj, nem vagy egyedül. A játék kezdetekor van egy pár géped és pilótád, különböző missziókra küldheted őket. Amikor kilőtték a többiek, már neked kell felszállnod.

Emelj fel minket, ahová tartozunk...



A gépek különbözőek - legalábbis ezt írja a kézikönyv. Természetesen nem találisz Sidewindert egy Fokkeron, és a Spitfire sem tud vertikálisan felszállni egy anyahajóról. De ha ránézel a műszerfalra, legalább nem kell annyi gombot fejben tartani, nem kell annyi billentyűzetet kezelni. Általában a joystickra, a gázkarra és a géppuskára kell figyelned. A fejlettebb gépeknél van csűrőlap, fék, valamint egy pár rakéta. Az irányítása borzasztó, ha nincs egy jó PC-s joystickod. Egy F-16 vagy más nagy gép vezetése olyan, mint ha egy kacsát irányítanál, amelynek lyuk van a bal szárnyában - talán ittak a pilóták...

A hangeffektek elszomorítóak és a játék

hangulatának a rovására megy. Ha nincsen hangkátyúd, azt se tudod, hogy lőnek-e rád, vagy nem. Ezt úgy lehet a legjobban letisztázni, ha egy külső nézőpontból megnézed, füstöl-e már a gép farka?! Ha nem, örülhetsz, ha igen, akkor elkezdhetsz imádkozni.

A Dogfighttal az a gond, hogy a lehetőségei (amit a kézikönyv "korlátlan" minősít) nagyon korlátozottak. A Dogfight nem más, mint egy felfejlesztett akciójáték, amiben akkor is gépágyúval kell lelőned egy ellenséget, ha éppen Mirage-ot vezetsz. A különbség a gépek között nem kiugró, és úgy érzed,

mintha nevetnének rajtad.

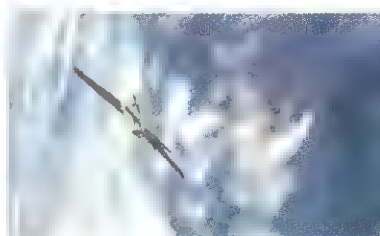
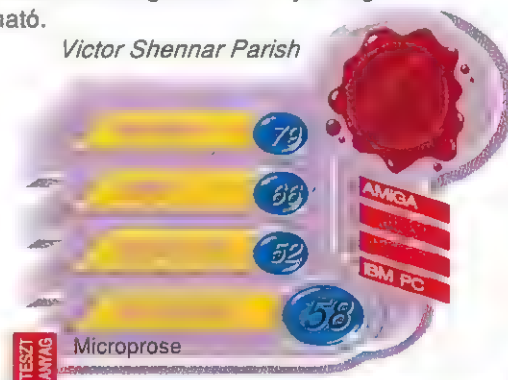
Az egyedüli pozitívuma a programnak, az a "human opponent" lehetőség, amikor nullmodemen keresztül két gépet köthetünk össze. Nincs jobb, mint leszedni a legjobb haverodat a felhők közül! A What-If opcióban az "őreg" gépeket ugraszthatjuk össze az újakkal.

Amit igazán hiányolok, az az igazi szimu-

látor érzés, amit az F-15 III. vagy a Falcon 3.0 tökéletesen megteremtett - vagy talán a Wings és a Knights of The Sky akcióérzése?

Mára már annyi repülő játék létezik, hogy nehéz nem számot adni nekik. Ez például F-1205 is lehetne, és nem hiszem hogy háborút fog nyerni - még egy kicsit sem. A játék 386-oson és 486-oson is lett tesztelve. Amiga verzió a nyár végén várható.

Victor Shennar Parish





Üljetek le szépen gyerekek, elmondok nektek egy csodálatos történetet az Ezerregy éjszaka meséiből! Kedves olvasó, nem tévedsz, valóban a Guru magazint tartod a kezvedben és a jó Lily néni mesét mond neked, figyelj hát!

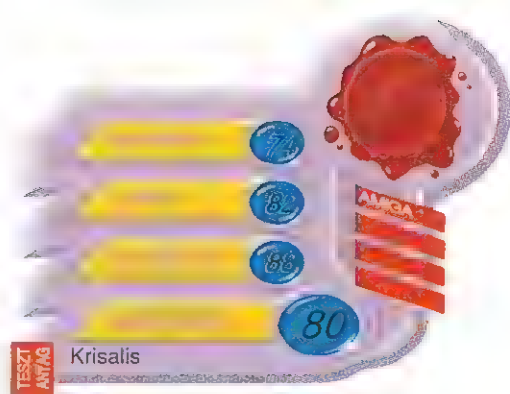
Egyszer volt, hol nem volt, messze a ködös tengereken túl, egy palotában élt egy gyönyörű hercegnő, akit Lailának hívtak. A történetünk hőse mégsem ő, hanem a kertészinas, aki titkos szerelemmel csodálta őt nap mint nap. Sajnos a kalifának maradi nézetei voltak leendő vejével kapcsolatban, így szegény Sinbad nem juthatott a hercegnő közelébe. Messze a palotától élt a gonosz Vizier, aki szerette volna hatalmába keríteni az egész birodalmat. Elküldött egy démont, hozza el neki a mesés hercegnőt, hogy feleségül vehesse őt. A királyságra pedig varázslatot küldött, hogy ne vegyék észre a gonosz teremtmény érkezését. Azonban nem számolt Sinbaddal, aki a szörny támadásakor is éppen az erkélyen álló Lailát figyelte. A fiú azonnal rohant a palotába, hogy megmentse kedvesét, de az örök nem engedték be. A falakon átmászva már nem ért oda időben, a lánynak nyoma veszett, ráadásul a kalifa őt vádolta lánya titkosztatos eltűnése miatt. Sinbad hamarosan a palota számos börtönének egyikében találta magát...

Ennyi az előtörténete a Krisalis Ltd. új játékának, mely bátran állíthatom, hogy az év egyik legjobb platform játék. Kilenc szinten kell átverekedned magad és négy guardiannal kell megküzdened, hogy megmenntesd álmaid hercegnőjét és bizonyítsd a kalifának ártatlanságodat. Utadat a továbbjutáshoz nélkülözhetetlen küldetések színesítik, rengeteg "szörny" és számos csapda vár rád. A

szépen megrajzolt háttér, a grafikai humort sem nélkülöző kedves figurák, a fülbemászó dallamok és a rendkívüli játszhatóság teszi nagy-szerűvé ezt a játékot. A pályák változatosak, hangulatosak és soha nem látott ötletek tarkítják. A titkos szobák, kincses ládák, drágakövek és egyéb nyalánkságok szinte már nem is meglepőek. Mindezek mellett a játék szupergyors, néha talán túlságosan is az. Biztos halálokat leled néhányszor, míg kikapasztalod hová érdemes bemenni és mikor, honnan és hova kell ug-rani, kívül érdemes kikez-denit és egyáltalán mit kell csinálni. Külön gyakorlati igényel az a shoot'em up betét, amelyben egy repülőszőnyegen csúcsul-ve kell félelmetes ellen-feleidet lelővöldöznöd vagy legalábbis kikerül-nöd. Felhívnam a figyel-medet a báránnyelőlőből ki-röppenő bégető barikra, akik vésszesen csökkenthetik energia-szintedet, ha a vihogás közben elfelej-tenéd pauzálni a játékot.

Az OPTIONS menüben számos dolgot beállíthatsz, ha akarod jól megnehezít-heted magadnak az amúgy sem könnyű játékot: energy /energia/ 2-5, lives /életek száma/ 3-5, difficulty /nehézségi szint/ kezdő-nor-mál-nehéz, music /zene/ 0-A, detail /plusz info/ kevés-közepes-sok.

A játék közben a SPACE billentyűvel be-léphetsz az inventoryba, ahol megnézheted mi van nálad, és új tárgyat tehetsz a kezvedbe. Az Esc segít ha csapdába estél, igaz vesztesz egy életet: a Q-val feladhatod és a P a pill. állj, hogy szusszanj egyet. Mindössze négy szinten sikerült eddig átverekednem magam, ennek tapasztalatait megosztom veled. Kezdek a börtönben találok magad, egy szál karddal a kezvedben. A jó megfigyelők észrevehetik, hogy időnként



egy villanykörte villog Sinbad feje felett. Aki kíváncsi az elmés gondolatokra és időnként hasznos infokra, az nyomja meg ilyenkor a SPACE-t. Ezen a szinten egy rab megmentése lesz plusz küldetéssé célja, mert tőle kaphatod meg a kijutáshoz szükséges álkulcsot.

Ehhez egy kígyót kell majd szerezned, nem lesz nehéz,

hisz ez csak bemelegítő

szint /ha-csak nem tetted hard fokozatba/.

A titkos szobák és átjárók megtalálásának örömet

nem veszem el tőled. A szint végén

a százalékos kiértékelésből megtudhatod kb. mit

hagytál ki. A következő pálya Ned-

beh erdeje, a kedvencem. Érdemes bekukkantani a fatörzsekbe! Quest: egy zokogó maci könnyeit kell összegyűjtened a nagytól kapott gyűszűbe, hogy megönlözhesd egy virágot, utat nyitva ezzel a falombokba, ahol egy spulni megszerzése után vissza kell menned a nagyihoz, aki kisebb katasztrófa kíséretében elkészíti a repülőszőnyegedet. Ez már nem olyan egyszerű, igaz? Pedig a lefizetendő teknőst meg sem említettem! Igaz, ezen a szinten csak baglyok támadnak rád, de a szint végén guardian vár. Nem vésszes, még a kő ledobása előtt célszerű kupán vágni. Ezután a lövöldözős rész következik, sok humorral. A negyedik pálya egy hajó lesz, ahol a hajószakács lehet a segítségedre. Őt már sikerült megtalálnom, 5 halat szeretne a teleportáló italért cserébe. Sajnos ezt még nem szereztem meg, mert itt aztán van ellenfél bőven; mászkáló bomba /bombasztikus-an aranyos/, lövöldöző polip, ágyúk hada stb. De nem adom fel, mert lesz még jebes pálya, vízalatti szint, ... és azt látnom kell. Remélem sikerült felkeltenem az érdeklődésedet, és beszerzed ezt a nagyon-nagyon jó játékot! Lily





- Hello, szeretnék két bigmac-et dupla adag szósszal és extra salátával, egy közepes cola-t, egy csoki shake-t, egy csoki fagyit és egy extra burgonyát.

- Ok, mindjárt hozom - mondta a kasszás aki nek leadtam a rendelést. Kifelé menet megszólít egy bohócruhás ember:

- Sziasztok srácok tudnátok nekem segíteni?

- Hát éppenséggel ráérünk - mondtam és közben eszembe jutott, mintha a szüleim azt mondták volna, hogy vadidegen emberekkel



ne ismerkedjek meg.

- Jó, az a helyzet, hogy az egyik ősi ellenségem Hamburglar, ellopta tőlem a mágikus zsákomat, csak sajnos én nem tudok utánamenni, mert itt kell vigyáznom a gyerekekre. Közben nekem beugrott, hogy mintha láttam volna már egy párszor ezt a manust itt szédelegni a Mák

környékén.

- Mit kell tennünk?

- kérdeztem.

- Az utcában van hat ház, négy kártya van elrejtve bennük, ezeket szerezzétek meg, utána átjuttok a következő utcába innen már gyerekjáték lesz visszazereznetek a zsákomat!

- Ok - mondtam, és elindultam Mack barátommal az első ház felé az utcában. Kirakós kártya: ha megvan mind, akkor kerülünk át a következő pályára.

Arany M betű: szedjük fel mindet, mert ettől lesz több a pontszámunk.

1-up: kapunk egy szabad életet.

Kocka: ezzel le tudjuk vadászni a közeledő elenséget.

Lyukacsos kocka: ezzel keresztül gyalogolhatunk a lávás részen.

Gyémántos kocka: beépíthetjük olyan helyekre, ahol szükség van rájuk.

Vödör: vízen keresztül ezzel haladjunk.

Zippzár: húzzuk meg a továbbjutás érdekében.

Ellennyil: ha lehet, ehhez ne érjünk hozzá, mert pórul járunk.

Levelek: ezeken továbbjuthatunk a pálya többi



részt.

Rugós deszka: kilő minket, ha ráugrunk.

Szuper rugós deszka: ugyanaz nagyobb kivitelben.

Jég: igyekezzünk át rajta,

mielőtt összetörik.

A pályákon található ellenségek: hódok, csigák, tűzmanók, magától gördülő biciklik, nyulak, kutyák, pingvinek, harapós halak, mászkáló virágok, csirkék, kis robotok stb. A pályát oldalról látjuk. A figuránkkal ugrálnunk kell, a mozgása elég gyenge.

A játék grafikája és zenéje ehhez a témához éppen passzol. Az egész együtt 5-13 éves gyerekeknek tökéletesen megfelel. A bigmac-et, a többi finomsággal együtt megette:

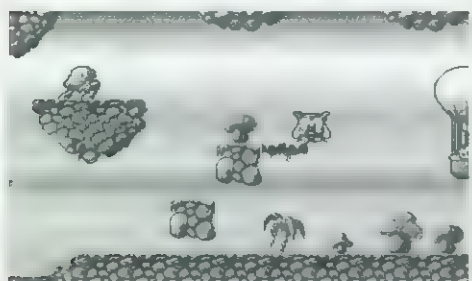
Edison



CREATURES

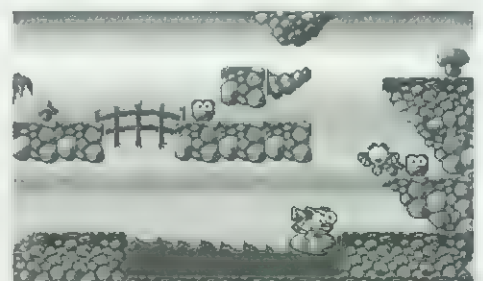
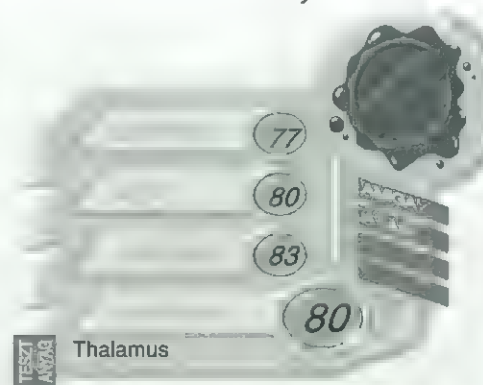
A Thalamus Europe merész vállalkozásba kezdett, amikor úgy döntött, kiadja a Creatures Amiga verzióját. A C64-es változat példanélküli sikereket ért el, kilenc hónapig szerepelt a TOP20 listáján, és nagy rajongótáborot szerzett a mászkálós játékok kedvelőinek körében. Aki esetleg nem ismerné, az alapsztori a következő. A sötét űr ismeretlen régióiban, messze a Tejútól létezett egy kis planéta, a Blot. Sajnos lakói menekülésre kényszerültek fenyegető végzetük elől. Építettek egy mentőúrhajót és útrakeltek, hogy új lakhelyet keressenek maguknak. Szerencsétlenségükre kényszerleszállást kellett végrehajtaniuk és a Föld nevű bolygóra zu-

hantak, a Csendes-óceán egyik ismeretlen szigetének közelében. Rögtön nekiláttak és egy kedves kis falut építettek maguknak, mit sem sejtve arról, hogy a sziget másik felén gonosz démonok élnek. A szörnyek partyra invitálták a gyanútlan szörmókokat, majd foglyul ejtették pityókás vendégeiket és kínzókamrába vetették őket. Clyde Radcliffe az egyetlen, aki csodával határos módon megmenekül és másnap, még kissé kótyagos fejjel arra eszmél, hogy ő az egyetlen, aki megmenetheti társait és legyőzheti a démonokat... A Te feladatod természetesen, hogy irányítsd őt. Ez a minden bájta nélkülöző figura nem tudott magával ragadni. Az egyirányú scrollozást sem kedvelem különösebben, bár a játszhatóság jó. A szintek végén kedves boszorkány vár, akinek segítségével speciális fegyverekhez jutató varázsitalokat készíthetünk. Hat szinten és három kínzókamrán kell vezetnünk hősünket, hogy célt érjen. Mivel a cikk írásakor még csak a demo verzió állt rendelkezésünkre, végleges véleményt nem



mondhatok, de úgy gondolom a játék nem számíthat akkora sikerre, mint 1990-ben. Nem nyújt semmi különöset és az akkor brilliáns program így csak veszít fényéből. Mindezek ellenére nézd meg, hátha neked tetszik.

Lily



INTERWORD

Előző számunkban igen hosszan, és kimerítően tárgyaltuk a Martin Olsen által készített INTERPAINT című anyagot. Nos, a rajzprogram nem egyedül érkezett, hanem vele együtt egy INTERWORD című szövegszerkesztő is eljutott hozzánk. Mivel Magyarországon csak igen kevés színvonalas szövegszerkesztő terjedt el (és azok is jó régiék már - gondoljunk az Easy Script-re vagy a Texterre -), úgy találjuk, érdemes néhány gondolat erejéig elidőznünk ennél a ránézésre is komolynak tűnő anyagnál.

Mielőtt a programot betöltenénk, mindenképp szenteljünk némi figyelmet a főprogramhoz tartozó "note"-nak. Igen hasznos figyelmeztetés rejlik benne, mely arra hívja fel figyelmünket, hogy ne használjuk mentésre a programlemez, mert addigi teljes munkánk az enyészhet martalékká válhat. Kipróbáltam, valóban "kifagy" a program.

Betöltés után egy -az Interpaintból már ismerős- kezdőmenüt kapunk. A két választási lehetőség közül (Interword - Spelling control) egyelőre az elsőt választjuk, a másikra majd visszatérünk a későbbiek folyamán. Az előtűnő munkaterület már megjelenésekor nem kis meglepetéssel szolgál, ugyanis egyáltalán nem hasonlít a C=64-en eddig megismert szövegszerkesztőkhöz, sokkal inkább emlékeztet az amigás Cygnus Editorra, amely tudvalevőleg a hasonló jellegű felhasználói programok közül az egyik legkönnyebben kezelhető, és legsokoldalúbb. Ismerkedjünk meg tehát először munkaterületünkkel. A villogó kurzoron kívül láthatunk még egy nyíl alakú ikont is, melyet a későbbiek folyamán a kettes joystick-portról mozgathatunk. A képernyő fejlécén az alábbi szövegek olvashatók:

-Interword V1.2 - ez csak a program címe, jelentősége nincs.

-Project - jelenleg a "no name" felirat olvasható, de ha az általunk írt anyagot a későbbiekben visszatöltjük, itt már az íromány kimentésakor kapott neve olvasható. -RAM és mögötte néhány szám - a még rendelkezésünkre álló szabad memória kapacitást jelzi. A számok nem a karakterek bevitelkor változnak, hanem akkor, amikor a joystick segítségével belépünk a parancssorba, majd visszatérünk a munkaterületre.

Ez a felső sor az úgynevezett parancssor,

mely a lehulló menüket megjeleníti. Menjünk tehát a nyíllal ebbe a sorba, és nyomjuk le a tűzgombot (akik az előző cikkből még emlékeznek az egér használatára, azok most ezt felejtsek el, mert a C=64 sajnos képtelen az egérrel egyidőben a billentyűzetet is használni). Szóval ha a tűzgombot lenyomva tartjuk, az alábbi menüpontok tűnnek fel:

-PROJECT -EDITOR -CHOOSE
-MARKER -SCRIPT -LAYOUT
-VARIOUS -ESPECIALLY

A tűzgombot továbbra is lenyomva tartva vigyük a nyíllal a PROJECT menüpontra, s lássuk mi rejlik alatta. Természetesen - mint az Interpaint-nél már láthattuk - a parancsok közvetlenül billentyűzetről is kiadhatók, ezeket a parancsok mögött tüntettem fel.

- new document - C= O: ezt kijelölve lehetőségünk van a már begépelte szöveghez további szövegfile-t fűzni, vagy az üres munkaterületre egy file-t behívni. A megjelenő NEW DOCUMENT felirat alá a behívandó szöveg nevét kell beírni.

- del. document - C= R: kitörli a munkaterületen lévő összes szöveget, természetesen rákérdezve, valóban akarjuk-e.

- save - C= S: mentés azon a néven, amelyen betöltöttük a file-t.

- save as - C= H: mentéskor új nevet adhatunk a kimentendő szövegnek.

- print - C= A: az aktuális file kinyomtatása. A megjelenő kis képernyőn beállíthatjuk a nyomtatandó példányok számát, a laponkénti sorok számát, és a laphosszt is. Mivel sajnos nincsen mód a printer típusának megválasztására, ezért valószínű, hogy csak a 803-as, és azzal kompatibilis nyomtatókat kezel.

- disk operations - F5: aktiválásakor automatikusan betöltődik az adatlemez directory-ja, és meg is jelenik egy kis képernyőn. A nyílakra clickelve kényelmesen kikereshetjük a szükséges nevet, vagy a DEL billentyűvel visszatörölve újabb nevet írhatunk be, majd az alul látható parancsokkal dönthetünk arról, hogy letöröljük, kimentjük, vagy betöltjük azt. A NEW DOCUMENT-tel szemben ajánlatosabb ezt a funkciót használni a file-ok betöltésére.

- start choice - C= K: a munka megkezdése előtt beállíthatjuk a bal és jobb margó helyét (left ill. right margin), a kurzor villogásának sebességét (flash per sec), sima vagy aláhúzott szöveget kívánunk

gépelni (mark ill. underline), valamint az egyik legfontosabb funkciót, 40 vagy 80 karakter szélességű képernyőt kívánunk megjeleníteni. Nagy előnye a programnak az Easy Script-tel szemben, hogy a szöveget eleve úgy láthatjuk teljes egészében, ahogy az majd a nyomtatásban is megjelenik.

Az itt beállított értékeket kimenthetjük a programlemezre, s akkor legközelebb már ezekkel a beállításokkal jelentkezik be a program.

- quit Interword - C= Q: kilépés esetén nem basic-be, hanem a kezdőképernyőre térhetünk vissza.

A következő menü megismerése előtt tudnunk kell arról a lehetőségről, hogy ha a nyíllal egy betűre irányítjuk, majd a tűzgombot lenyomva jobbra húzzuk, kijelölhetjük vele az adott szót, sort, vagy akár az egész bekezdést. Ezt a kijelölést a gép addig tartja a memóriájában, míg újabb kijelölésre nem kerül sor.

Nézzük tehát a következő - Editor - menüt:

- cut! - C= X: vágás, azaz a fenti módon kijelölt részt kivágja a szövegből.

- copy - C= C: ezzel jelezzük, hogy a kijelölt részt nem kivágni, hanem másolni akarjuk.

- input - C= V: a másoláshoz kijelölt részt ezzel a funkcióval, a kurzorral jelzett helyre másolhatjuk, akár többször is egymás után. Ez a pont lehetőséget biztosít arra az esetre is, ha a kivágott részt mégis vissza szeretnénk helyezni eredeti helyére.

- del - C= E: az ezzel törölt szövegrész már nem hozható vissza.

- Initialise margin - C= E: a margót mindkét oldalon az eredetileg meghatározott helyre állítja vissza. Itt kell még megjegyeznem, hogy a margó könnyed beállítására ad lehetőséget a parancsmező alsó sorában kétoldalt látható háromszög, melyeket a tűzgomb folyamatos nyomásával a kívánt helyre állíthatunk.

- del. tabstop - C= Z: törli a tabulátorhelyeket. Ahhoz, hogy törölhessük, természetesen ki is kell jelölni azokat, mégpedig oly módon, hogy a fent említett háromszögek közötti kis pontokra klikkelünk. Ekkor ezek némiképp megnagyobbodva jelzik a későbbiekben helyüket. A del.tabstop hatására ezek a jelzések visszanyerik eredeti alakjukat.

- **use margin - C= M:** használni a margót, azaz három előre beállított margó-helyzet közül tetszés szerint lehet választani.

A következő - **CHOOSE** - menü az alábbi választási lehetőségeket tárja elénk:

- **set mark - F7:** az összes beállítási lehetőséget visszaállítja alaphelyzetbe, vagyis a betöltés utáni állapotba.

- **choose from m(emory) - F8 :** az alaphelyzet helyett mégis inkább a legutoljára beállított helyzetet hozza vissza. Mint már említettem, bizonyos szavakat, szövegrészeket a joystick és a tűzgomb segítségével kijelölhetünk külön feldolgozásra. Ezt a kissé nehézkes módszert könnyíti meg az a néhány opció, amely szintén ebben a menüben található:

- **word - F1:** szó, azaz a kurzor után álló szó kerül kijelölésre.

- **line - F2:** sor, azaz a kurzor után álló teljes sor kerül kijelölésre.

- **sentence - F3:** mondat, azaz a kurzor után álló teljes mondat kerül kijelölésre.

- **section - F4:** bekezdés, azaz a kurzor után álló teljes bekezdés kerül kijelölésre.

Ezt követi a **MARKER** menü, melyben a szöveg elejére (C= B) vagy a szöveg végére (C= Y) vihetjük a kurzort.

A **SCRIPT** menü újabb, eddig még nem megszokott lehetőséggel örvendeztet meg minket. Az underline (C= l) felirat kiválasztásával a következő szövegrészt aláhúzással emelhetjük ki. Ha előzőleg kijelölünk egy már leírt szövegrészt, akár utólag is aláhúzathatjuk ezzel a ponttal. Normál módba történő visszaváltást a C= P betűkombináció biztosítja.

A **LAYOUT** menü egyetlen pontja, az úgynevezett rugalmas kötőjel használatát teszi lehetővé. Ez azt eredményezi, hogy az alaphelyzetben túl hosszú szó, amely a margó beállításától függően már a következő sorba kényszerülne, evvel a lehetőséggel elve elválaszthatóvá válik. Így a helykihasználás, és nem utolsósorban a külalak is lényegesen javul.

A **VARIOUS** menü újabb - már máshonnan is ismert - funkciókat tartalmaz.

- **find/replace - C= F:** keresés, illetve helyettesítés. Aktivizálásakor kis négyzetben egy 16 karakternyi helyre írhatjuk be a szövegben keresendő karaktersort, majd a RETURN után beírhatjuk azt, amit a helyére szánunk. Ezután a nyíllal hajtathatjuk végre a parancsot, vagy léphetünk

vissza változtatás nélkül a szövegbe.

- **big chars - C= U:** a következőkben nagybetűs üzemmódba kerülünk.

- **small chars - C= G:** visszatértünk kisbetűs üzemmódba. Ha ismét élünk a szövegrészek kijelölésének lehetőségével, a kijelölt rész teljes egészében egyszerre is nagybetűsíthető, vagy vissza.

Az utolsó - **ESPECIALLY** - menüben egyrészt gépelés közben is váltogathatunk a 40 karakteres és 80 karakteres képernyők között (C= SHIFT1), valamint, ha szemünknek nem felelnek meg a "gyárilag" beállított színek, itt tetszés szerint beállíthatóak (C= L).

Ezzel a szöveggel jelölt parancsok és lehetőségek felsorolásának végére is értünk, de szólnunk kell még, a parancsmező középső sorában található néhány ikonról, melyek egyrészt esetleges nyelvi hiányosságok esetén könnyebben hozzáférhetővé tesz néhány gyakrabban használt utasítást, másrészt - ami a jobb oldali részt illeti - néhány további külalakjavító opcióval szolgál:

A bal szélen látható első ikon egy ollót ábrázol, természetesen a kijelölt szövegrészek kivágására szolgál. Ezt követi egy igen nehezen felismerhető fényképezőgép, mely rögzíti a joystick-kal előzőleg kiemelt szövegrészt, és a megfelelő helyre ennek az később így bemásolható lesz. A következő kis kép talán egy ragasztós tubust ábrázol, mindenesetre egyrészt a tévesen kivágott részek visszahelyezésére szolgál, másrészt a másolásra lefényképezett karaktersort helyezi a kurzor pozíciójába. A két következő képcske - mely egy printert és egy floppyt ábrázol - természetesen a nyomtató, és a lemezművelet menüjének meghívására szolgál.

Ha átnézünk a sor túlsó végére, néhány (első ránézésre elég érthetetlen) ábrát láthatunk, de rövid töprengés után gondolkodunk mindenki rájönne, hogy ezek az ikonok a szöveg papírra történő esztétikusabb elhelyezését szolgálják. Van itt balra- jobbra- és középre-rendezésre is mód, sőt, lehetőségünk van a sorok egyforma feltöltésére is, persze a printer szűkös adottságainak figyelembevételével. Mielőtt azonban végleges alakjára rendeznénk iratunkat, érdemes visszatérni még az első, bejelentkező képernyőhöz, ahol az egyesre nyomtatva az Interword-

öt választottuk. Mentsük ki a szöveget, majd lépünk ki a programból. Persze ha lehet, ne a reset-gommbal, hanem az első menüben lévő quit-systemmel, és lehetőleg a programlemez legyen a meghajtóban. Így visszatöltődik a kezdő képernyő, és most választhatjuk a Spelling Controlt, amely a nyelvi helyességeket hivatott ellenőrizni. Kár, hogy Martin Olsen barátunk kissé nacionalistának bizonyult ennél a feladatnál, ugyanis a program csak a dán szavaknál hajlandó segíteni, bár ott sem mindig, hiszen kipróbáltam, de sem az ly-nal írt Koppenhágát, sem a w-s Denmarkot nem tekintette dán szónak. Na mindegy, ha valakinek van egy megbízható monitor-programja, egy magyar helyesírási gyűjteménye, és tengersok ideje, az nyugodtan barkácsolhat magának egy hasonlót.

Ha valaki eljutott eddig a részig a leírás olvasásában, az megállapíthatja, hogy igen szárazra és tényszerűre sikerült ez a leírás. Ennek természetesen jó oka van: egyrészt, egy szövegszerkesztő programról kb. annyi humorosat lehet írni, mint például Vlagyimir Iljics Uljanov háromméteres bronzszobrának mosolyáról, másrészt viszont jobb, ha az alábbi értékelést csak a C= 64-es felhasználói programokkal komolyan foglalkozók olvassák el, a többiek pedig maradjanak meg abbéli hitüknél, hogy micsoda remek dolgok készülnek manapság is a már-már műzeális értéknek számító gépre.

Tehát, az általam tapasztaltak alapján a következőket állapíthatjuk meg: a program nagy-nagy hiányossága, hogy ékezetes karaktereket nem ismer, és más készlet be sem tölthető. Másik, és egyben nagyobbik problémája, hogy a szöveg utólagos korrigálásakor viszonylag sok hibát vét, pl. elvesznek szövegrészek, vagy csak a kijelölt karakter-sor negyedén-felén hajtja végre az utasításokat. Ez kivédhető ugyan oly módon, hogy a kisbetű-nagybetű váltásokat, vagy az aláhúzásokat már a szöveg begépelésekor megcsináljuk, mégis az a véleményem, hogy ilyen hibákat nem követhet el egy felhasználói program. Persze valószínű, hogy ez nem a programozó bűne, inkább attól tartok, hogy a crackerek között az úgynevezett "first release"-ért dúló verseny miatt a Vision plusz Genetix csapatot terheli a felelősség. Lehet, hogy miattuk maradok egyelőre az Easy Script-nél.

Dzsambo Steven

Star Command

Előbb vagy utóbb minden jó dolog véget ér... Így történik ez a kedvenc Starship Command leírásokkal is, melynek ezenel bejelentem második, egyben befejező részét. De ne is raboljuk tovább egymás idejét, folytatnom mondókámat ott, ahol az előző számban abbahagytam.

A legtöbb szövetségi hajó, ill. kapitány egész pályafutását a legelső nyolc kvadránsban belül kénytelen letölteni, ám néhány kiválasztott folytathatja az univerzum felfedezését, olyan helyekre is eljutva, merre ember még soha nem járt. Nagy szerencsénkre mi is a kiválasztottak közé tartozunk, hiszen hajónkat ilyen felfedező utakra tervezték. Ezen a ponton, ha már úgy is szóba került, ideje pár szót szólni magáról a hajóról, melynek a kapitánya leszünk.

Energiaellátás:

A hajón minden energia az anyag és anti-anyag mágneses térben történő egyesítésekor felszabaduló energia valamilyen módosított formája. Az energia áramlását dilítumból, ebből a ritka ásványból készített kristályok szabályozzák. A felszabaduló energia egyenlő egy kisebb csillag energiájával, és ellenőrzését a hajó mérnöke látja el, természetesen a hajó számítógépeinek segítségével. Az energia jelentős hányadát a Warp hajtóművek használják fel, a tolóerő biztosítására. A hajtóműrendszer az egyetlen, mely az energiát közvetlenül a dilítumkonverterektől veszi, az összes többi egység viszonylag kis energiaszinten dolgozik.

Az előbb említett rendszerek számára az energiát az impulzustárolók biztosítják. Ezeket a tárolókat egy állandó, ám meglehetősen alacsony és korlátozott sebességgel folyamatosan töltik. A töltési sebesség nem nőhet anélkül (egy kritikus érték fölé), hogy ne zavarja a hajó erőművében végbemenő reakciót. Ebből következően fontos az impulzustárolók energiájának biztos szinten tartása. Néhány kiemelt fontosságú berendezés (ilyenek biztosítják az ember számára szükséges környezeti tényezőket) rövid ideig működtethető hagyományos telepekről is, ám a lézerek, pajzsok valamint az impulzushajtómű már nem.

Hajtóművek:

Az NCC 1701-es hajó fő hajtóművei a Warp motorok. A Warp meghajtás elvének átültetését a gyakorlatba, nyugodtan nevezhetjük a modern technológia csodájának is. A Warp sebesség nem is annyira sebesség mint inkább a téridő sorozatos megváltozása egy kontinuum mentén. Ennek eredményeképp a hajó fénysebességgel mozog. A tervezett pályát még a hajtómű aktivizálása előtt be kell táplálni a navigációs számítógépekbe. A hajtómű aktivizálása után a pálya módosítása már nem lehetséges. A nagy sebesség miatt a hajó olyan rövid ideig tartózkodik egy-egy helyen, hogy a kis hatósugarú szenzorok az út alatt működésképtelenné válnak. Ugyanezen okból a fegyverek sem működnek. Az NCC 1701 ajánlott utazósebessége a 4-es fokozat. Az aján-

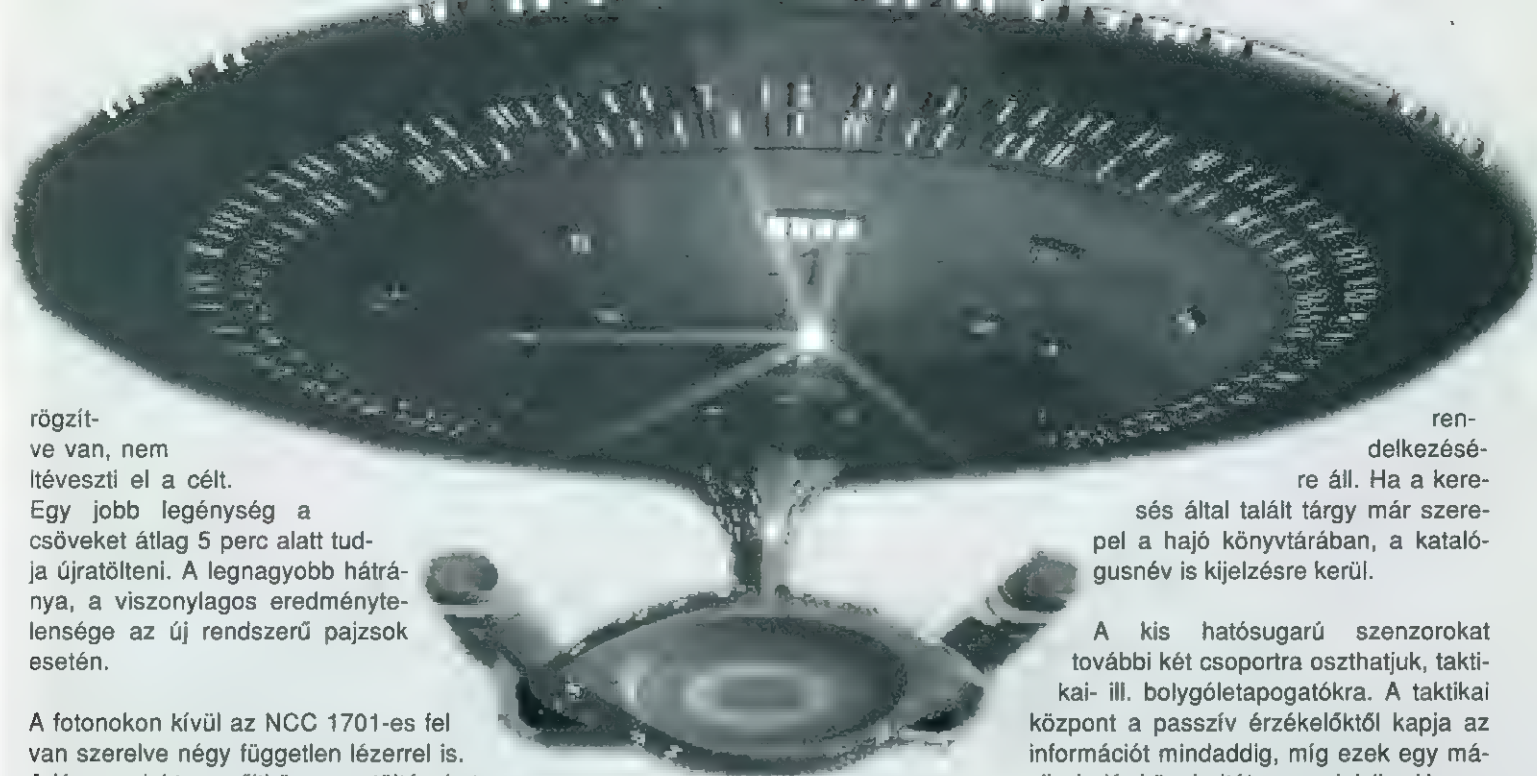
lott sebesség hosszabb ideig történő túllépése túlmelegítheti a hajtóművet és / vagy károsíthatja a dilítumkristályokat.

A fénysebességnél kisebb sebességgel történő utazás az impulzushajtóművek segítségével valósítható meg. Ez a rendszer az impulzustárolókból veszi az energiát a két hagyományos motor számára. Ezek teszik lehetővé a szektorokon belüli helyváltoztatást, ill. az olyan, lassú mozgást igénylő finom manővereket, mint a dokkolás és a pályára állás. Ezeket a hajtóműveket ne használjuk hosszú távon, egyrészt mert nem arra tervezték őket, másrészt pedig egy szektor megtétele napokig tart. IP5-nél nagyobb sebesség hosszú távon szintén nem javallott.

Fegyverrendszer:

Az NCC 1701 két független fegyverrendszerrel rendelkezik. A fotontorpedó egy irányított lövedék, mely nagy mennyiségű robbanóanyagot visz hosszú távra. Maga a robbanás egy vezérlés nélküli anyag-antianyag reakció eredménye, a robbanás körzetében nagy fény- és hőhatással. A biztonság kedvéért jobban tesszük, ha a robbanás helyétől legalább 1400 mpc-re tartózkodunk. A gyártási eljárás hadititok, mivel ezek a fotontorpedók megbízhatóbbak a Klingonok, ill. a Romulanok által használtaknál. A fotontorpedó a hajó érzékelőit használja útja során. Az előlő csövek tudják befogni az előttünk (az orral mindkét irányban 90 foknál kisebb szöget bezárva) haladó célokat, míg a hátsók a hajó tatját felügyelik. Ha a foton





rögzít-
ve van, nem
ltéveszti el a célt.

Egy jobb legénység a
csöveket átlag 5 perc alatt tud-
ja újratölteni. A legnagyobb hátrá-
nya, a viszonylagos eredményte-
lensége az új rendszerű pajzsok
esetén.

A fotonokon kívül az NCC 1701-es fel-
van szerelve négy független lézerrel is.
A lézerprojektor gyűjti össze a töltéseket
egy ún. phaser bankban, ahonnan az a
lézer "kilövésekor" rendkívül gyorsan tá-
vozik. A bank minden lövés után a lehető
leggyorsabban feltöltődik az impulzustá-
rolókból. Mivel a lézernek "tiszt" út kell
az ágyútól a célig, az ágyúkat a hajó négy
oldalán helyezték el, és mindegyik szá-
mára biztosították a maximális látószöget.
A lézerek számozása a pozíciójuk alapján
történt, az orr felől a tat felé haladva. Az
orr közepére helyezett kapta az 1-es szá-
mot és azokat a hajókat képes befogni,
melyek irányja max. ± 90 fokra tér el a hajó
irányától. A 2-es és 3-as lézer a hajó ol-
dalára került, a 4-es pedig a hajó tatjára,
szintén középre. A lézer, az általa fejlesz-
tett nagy hő miatt, ideális fegyver a védő-
pajzsok áttörésére. Mint minden sugár-
fegyvernek, a lézernek is van egy nagy
hátránya: a hatótávolság túl kicsi. 1900
mpc-nél távolabb tartózkodó célok ellen
nem igazán hatékony.

Védőrendszerek:

Az NCC 1701 legfőbb védőrendszere a
Terran társaság által kifejlesztett TLDSH6
típusú plazmapajzs. Ez a pajzs képes
minden hullámformájú energiát elnyelni,
ill. csökkenteni annak hatását a hajóra.
Az energiát a hajó köré kiterjesztett nagy
frekvencián rezgő plazma nyeli el. A hajót
hat független energiaellátású plazma-
pajzs zárja védőbuborékba. Ez nagy újí-
tásnak számított a korábbi modellekkel
szemben, ahol a hajót csak mellő paj-
zsok védtek. A kapitány manőverezési
szabadsága jelentősen megnőtt, ám en-
nek ára van. Az új megoldás jelentős
többletenergiát igényel. A pajzsok minden

dokko-
lásnál automatikusan feltöltődnek. Harc
előtt, feltéve, hogy az energiatárolók fel-
vannak töltve, a pajzsok aktivizálása pa-
rancs után, a védőernyő gyorsan felépül-
ni. Minden energia, ami egy esetleges ta-
lálát elnyelésére használdik fel, közvet-
lenül az energiatárolókból érkezik. A paj-
zsok határfoka független attól, hogy ezek
az energiatárolók mennyi töltést tartal-
maznak. Ha az energiatároló lemerül, a
pajzs is megszűnik. Ha a pajzsok aktívak,
a számítógép igen nagy prioritást rendel
hozzájuk és az energiát, amíg lehetsé-
ges, az impulzustárolókból kapják. Ha a
pajzsokat lekapcsoljuk, minden újratöltés
leáll és az egyes energiatárolók is a pilla-
natnyi szinten maradnak.

A teljesen passzív védekezési mechaniz-
mus alkalmazásának két fő oka van. Az
első, hogy a tapasztalatok szerint az el-
lenség az aktív módszert könnyen hatás-
talanította. A második ok, hogy a csillag-
flotta rendszere könnyen "termel" ki na-
gyon jó kapitányokat, akik számára a vé-
dekező stratégia nem olyan fontos.

Érzékelő rendszerek:

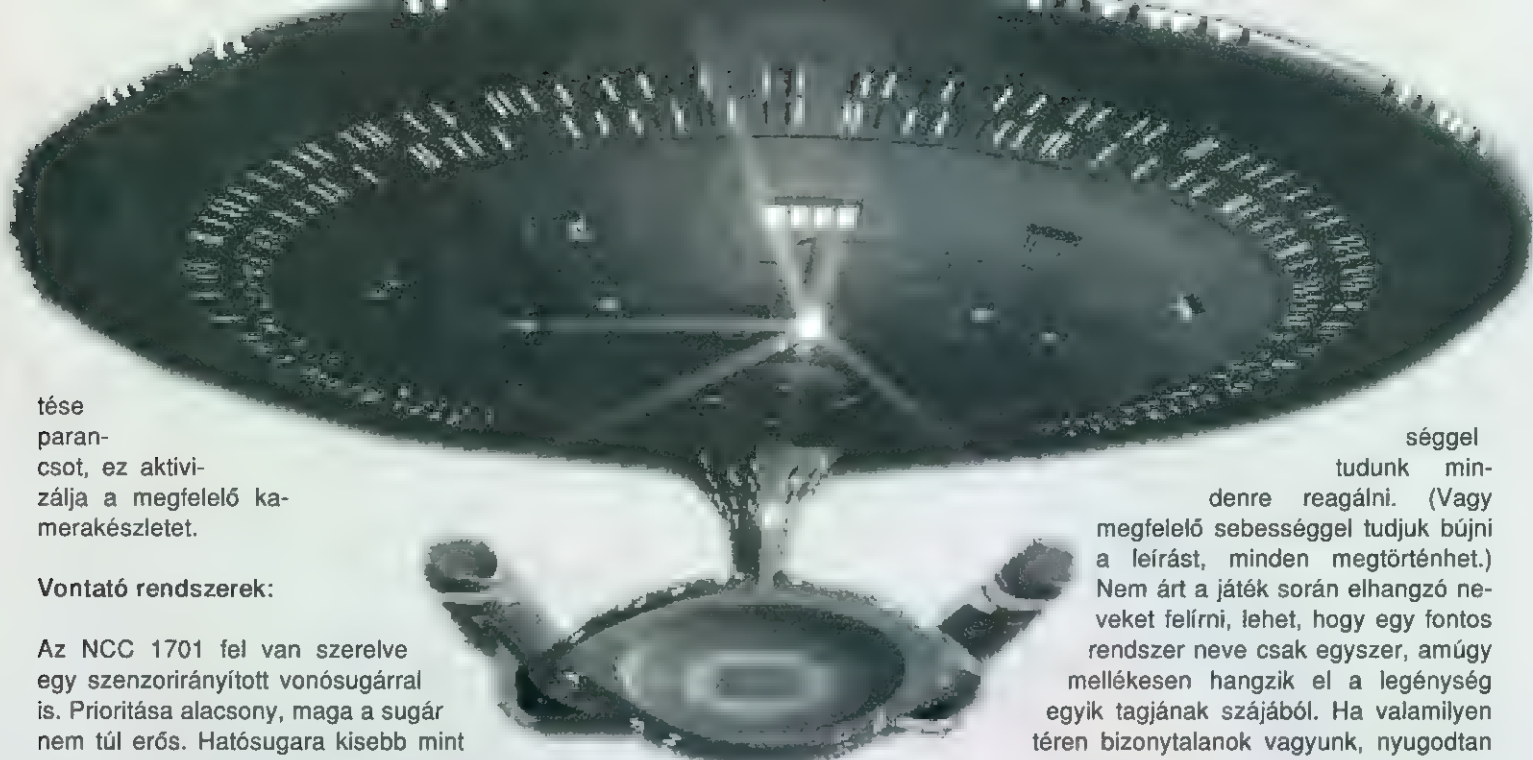
A szenzorokat két nagy csoportra
oszthatjuk, az egyik csoport a rövid, a
másik pedig a hosszú távra alkalmas ér-
zékelőket foglalja magába. A hosszú távú
szenzorok alapállapotban inaktívak. Mikor
a kapitány egy hosszútávú keresést ren-
del el, a mérnök lefuttat egy szisztemati-
kus kereső algoritmust az egész szektor-
ra. Mikor a program lefutott, az információ
a kapitány, ill. a navigációs számítógép

ren-
delkezésé-
re áll. Ha a kere-
sés által talált tárgy már szere-
pel a hajó könyvtárában, a kataló-
gusnév is kijelzésre kerül.

A kis hatósugarú szenzorokat
további két csoportra oszthatjuk, takti-
kai- ill. bolygóletapogatókra. A taktikai
központ a passzív érzékelőktől kapja az
információt mindaddig, míg ezek egy má-
sik hajó közeledtét nem jelzik. Ha ez
megtörtént, a taktikai érzékelők működés-
be lépnek, s a fegyverrendszerre ügyelő
tiszt monitorán megjelennek a hajó főbb
jellemzői: sebesség, irány, távolság, vala-
mint az azonosító kód (amennyiben van).
Azon túl, hogy a tiszt informálja a kapi-
tányt, az adatokat az F3 megnyomásával
bármikor lehívhatjuk saját monitorunkra.
Apropó, az adatok közt szerepel, ha a
hajó megerősíti pajzsait, netalán aktivizál-
ja fegyverrendszerét. A taktikai szenzorok
információit felhasználhatjuk arra is, hogy
a hajó valamelyik rendszerét ráállítsuk a
kapcsolatra. Mivel egyidejűleg több takti-
kai kapcsolat is létrejöhet, az esetleges
félreértések elkerülése végett a számító-
gép minden kapcsolathoz hozzárendel
egy számot. A továbbiakban minden kap-
csolatra evvel a számmal tudunk hivat-
kozni. A második csoportba azok a leta-
pogatók tartoznak, melyekkel orbitális pá-
lyára állás után, információkat szerezhet-
tünk az adott bolygóról.

Optikai rendszerek:

A számítógépesített érzékelők mellett a
hajón található még jónéhány optikai ka-
mera is. A fő képernyőn többnyire a hajó
orra előtt lévő térrész látható, ám a kapi-
tány a kamerákat kívánság szerint ráállít-
hatja az előbb már említett taktikai kap-
csolatok valamelyikére. Ilyenkor a kame-
rák természetesen a lehető legjobban
próbálják követni a céltárgy mozgását,
kompenzálva annak esetleges irányvál-
toztatásait. Ha a megfigyelt tárgy "kiúszik"
a képből, az adott kamera a túl nagy szög
miatt már nem tudja tovább követni. Ilyen-
kor még egyszer adjuk ki a kamera rögzí-



tése
paran-
csot, ez aktivi-
zálja a megfelelő ka-
merakészletet.

Vontató rendszerek:

Az NCC 1701 fel van szerelve egy szenzorirányított vonósugárral is. Prioritása alacsony, maga a sugár nem túl erős. Hatósugara kisebb mint 1800 mpc, de a sugarat is lehet taktikai kapcsolatra rögzíteni, s segítségével a tárgyat közelebb hozni. Ennek a rögzítésnek azonban feltételei vannak. A tárgynak hatótávolságon belül kell lenni. A sugár nem képes azokat a hajókat vontatni, melyek saját hajtóerő segítségével mozognak, ill. aktív pajzsral rendelkeznek. A vontatási sebesség függ a tárgy tömegétől. Mivel a sugár nem része a hajó támadó ill. védekező rendszereinek, nem lehet bekapcsolt pajzs mellett használni. Ez fordítva is igaz, vagyis aktív sugár esetén nem tudjuk bekapcsolni a pajzsokat.

Navigáció:

Ebben a részben fogunk ejteni néhány szót a hajó irányításával kapcsolatban. A SET parancs utasítja a kormányost, hogy táplálja be a parancs után célként megjelölt helyhez vezető utat a számítógépbe. Ha közvetlenül a haladási irányt szeretnénk megváltoztatni, használjuk a HDG parancsot. Ha másik szektorba utazunk, ajánlatos bekapcsolni a warp hajtóművet, míg a szektorokon belüli kóválygáshoz az impulzushajtómű a legalkalmasabb.

A Set parancs kiadása, a célállomás koordinátáinak ill. nevének bepötyögése után váltsunk át Warp sebességre, majd az út közben használjuk a bal felső sarokban található billentyűt az idő felgyorsítására (vagy menjünk el sétálni pár percet). A célkoordináta eléréséről a kormányos tájékoztatni fog.

A szektoron belüli útra nem használható a számítógép, itt sajnos a HDG parancsot kell használnunk. Ennek begyakorlása

időt
vesz igénybe,
akinek nagyon nem megy, olvassa el a leírás első részében az univerzumból szóló részt. Ezekután adjunk gázt (állítsuk be az impulzushajtóművet a nekünk megfelelő értékre). Mivel speciális célállomást nem jelöltünk ki, nekünk kell gondoskodnunk a hajó megállításáról is.

Adott rendszerbe utazáshoz ne a koordinátákat adjuk meg a kormányosnak, hanem a rendszer nevét. Miután megérkeztünk, rendeljünk el egy LRS-t (Long Range Scan), kérjünk tájékoztatást (RPT), majd ha szükség van rá, használjuk a könyvtárat (LCx). Induljunk el az impulzushajtóművel a rendszer felé. Belépés után a kormányos tájékoztat, ekkor állítsuk le a hajtóművet. Az ORx parancs segítségével orbitális pályára állhatunk a rendszer valamelyik bolygója köré.

Ha a célállomás egy másik kvadránsban található, az út játékidőben számolva több hétig tart. Ilyenkor a gép automatikusan átkapcsol "gyorsított idő" üzemmódba, amit a keret villogtatásával is jelez. A warp sebesség 4-re áll, az órák gyorsabban telnek. Ha elértük a kvadránst, a gép visszakapcsol hagyományos, szektorközi túrára, 4-es warp sebességgel.

A játék érdekessége, hogy szinte "beledob" bennünket a kapitányi székbe. A hajón mindenki más tudja mi történik, s várja parancsainkat. Természetesen kell egy kis idő mire tisztában leszünk annyira a parancsokkal, hogy nem kell állandóan a leírást bújni, valamint megfelelő sebes-

séggel tudunk mindenre reagálni. (Vagy megfelelő sebességgel tudjuk bújni a leírást, minden megtörténhet.) Nem árt a játék során elhangzó neveket felírni, lehet, hogy egy fontos rendszer neve csak egyszer, amúgy mellékesen hangzik el a legénység egyik tagjának szájából. Ha valamilyen téren bizonytalanok vagyunk, nyugodtan ki lehet kérni a legénység véleményét. Mindenki meglátja, még vitatkozni is fognak arról, hogy mit ajánlott tenni.

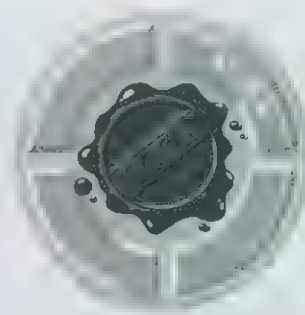
Xoplor incidens:

Jelenleg ez az egyetlen, már megjelent epizód, s mint ilyen, megérdemel pár sort. A Xoplor Incidens a szövetség és a Klingon birodalom közti hidegháború idején játszódik. A politikai feszültség magas. A U.S.S. Enterprise parancsot kap egy jól ismert természeti jelenség szokatlan transzformációjának vizsgálatára. Kis idő múltán kiderül, hogy a dolgok nem egészen azok, aminek látszanak, a kapitánynak döntést kell hoznia.

Tippek: A klingonokat néha figyelmen kívül kell hagyni. A hajón nagy a sugárzás, mentsünk állást mielőtt bemegyünk a papírokért! A vulkánok a szövetség tagjai, meg kell mentenünk őket.

A második rész a Disaster at Denkbar (Denkbari Katasztrófa) című epizódot dolgozza fel, az esetleges további epizódok átírása pedig a programra kapott reagálások (pénzbeli) függvénye. Meglátjuk...

Black úr, a varázsló



B-17 FLYING FORTRESS

A legendás B-17 Flying Fortress és az ugyancsak négy motoros B-24 Liberator mindörökre beírták nevüket a második világháború történetébe, mint azok a bombázók, melyek fényes nappal, gyakran vadászvédelem nélkül, mélyen berepültek a megszállt Európa légterébe, időről-időre szembeszálva a Luftwaffe és a légvédelmi lövegek fenyegető veszélyeivel. Azok a bombázók voltak, melyek 25 ezer láb magasságból is pontosan célba juttatták pusztító terhüket, komoly szerkezeti sérülések ellenére sem hagyták cserben a légénységet és fontos eszközei voltak a Szövetségesek stratégiai terveinek. Azok a bombázók voltak, melyek tíz, gyakran tinédzser korú fiúból egy összetartó, hatékony és kemény személyzetet kovácsoltak.

Pontosan ezen utóbbi tény lebegett a Microprose programozói előtt, mikor belefogtak a 'Repülő Erőd' átfogó szimulációjának megalkotásába, és tették ezt egy eredetinek számító el-

mélyzet esetén, akár hozzá sem kell nyúlunk a botkormányhoz, és mégis sikeresen teljesíthetjük a feladatot. A hangsúly tehát a személyzet pontos irányításán és nem a kiváló repülési képességen van. Remélem ez elég magyarázat a szimulációt gyakran érő kritikára, mi szerint "nem enged semmi egyénieskedést". Ez volt valószínűleg a programozók célja.

AZ AMIGA VERZIÓ:

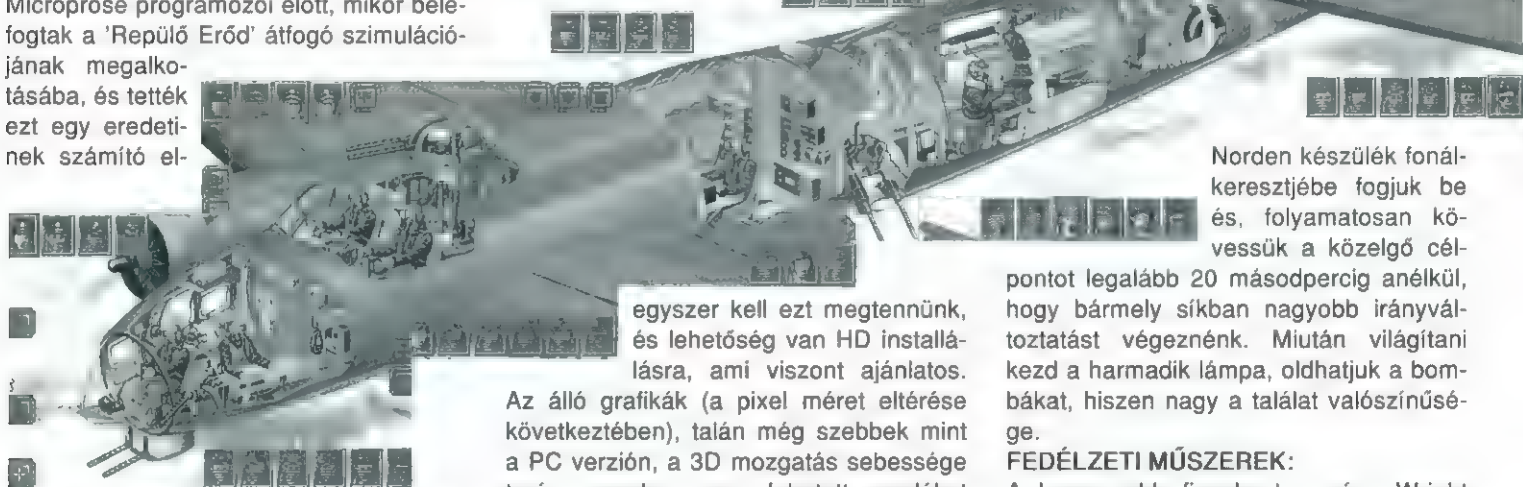
A GURU 92/4. számában már megjelent egy leírás a programról, mely kitért a fontosabb részekre, viszont pár problémát megoldatlanul hagyott. Mielőtt ezekre bővebben kitérnék lássuk az Amiga verziót.

Mint azt az utóbbi MP termékeknél már megszokhattuk, nem PC átiratról van szó! Minimalizálták a lemezcsereigetést, így két drive esetén a program futása alatt csak

németek géppárokban repültek és az 8th AF sem küldött 3 B-17-est Schweinfurt bombázására. Azt is furcsálom, hogy köteléket kizárólag FW 190 és Me Bf 110-ések támadták. Ezeket leszámítva a szimuláció vizuálisan nagyon látványos. Az egyetlen igazi probléma a géppuskák mozgatásának finomságában van, hiszen túl darabosan mozognak, így a kötelékre rácsapó gépek követése elég nehézkes feladat, közel sem olyan élvezetes mint PC-n.

BOMBAVETÉS:

Sokkal egyszerűbb mint gondolnánk, hiszen nem kell a megadott magasságban lenni a pontos találat-hoz. A



egyszer kell ezt megtennünk, és lehetőség van HD installálásra, ami viszont ajánlatos.

Az álló grafikák (a pixel méret eltérése következtében), talán még szebbek mint a PC verzión, a 3D mozgatás sebessége terén, azonban nem lehetett csodákat művelni. Az eligazítási képernyők, a tiszt animációjától eltekintve azonosak az eredetivel, míg a nehézségi fokozatoknál nem határozható meg a technikai megbízhatóság szintje. A PC verziót ismerőket a B-17 G belsejének megtekintése közben éri az első csalódás. Hiányoznak a realisztikusan mozgó .50-es géppuskák, és az összetett célzó berendezések helyett is csak egy fehér fonálkereszt található a képernyő közepén. Ugyancsak kimaradtak a csodálatos izometrikus törzs szegmensek is, így a személyzet mozgatása a gép felülnézeti, röntgen rajzán történik. Ez hát a lemezcsereigetés lecsökkentésének hátránya.

A 3D-s környezet részletessége azonos színvonalú a PC verzióval, de a megjelent gépek száma lényegesen kevesebb; egyszerre mindig csak 3 vadászgép támad, ami nem túl korhű, hiszen a

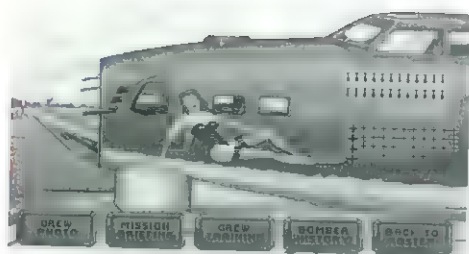
Norden készülék fonálkeresztjébe fogjuk be és, folyamatosan kövessük a közelgő célpontot legalább 20 másodpercig anélkül, hogy bármely síkban nagyobb irányváltást végeznénk. Miután világítani kezd a harmadik lámpa, oldhatjuk a bombákat, hiszen nagy a találat valószínűsége.

FEDÉLZETI MŰSZEREK:

A legnagyobb figyelmet a négy Wright Cyclone állapotjelzőire kell fordítani. Mind a négy motor működése esetén 2.300 RPM-n optimálisan tartható a kötelék sebessége. Bármely motor 2.500 RPM körüli folyamatos használata túlmelegedést, a későbbiekben tüzet eredményezhet. Hasonló következményekkel jár a csökkenő olaj-nyomás melletti működtetése is. Az RPM csökkentésével ideiglenesen tovább üzemeltethető a motor, de hosszabb távon érdemes végleg lekapcsolni. Csökkenő üzemanyag-nyomás esetén is hasonlóan kell eljárni. A tűzoltóberendezés minden motoron csak egyszer alkalmazható, és hatékonysága függ az égés időtartamától. Egy gyors oltás esetén nem kizárt a motor további üzemeltetése. A rizikó faktor viszont jelentősen megegyezik, hiszen egy újabb tűz a gép végét eredményezi, mivel kb. 14 perc folyamatos égés után a motor (és az egész gép) felrobban! Főleg az 'idő ugrások'

gondolás alapján. A különféle szimulátorok 99 %-a az 'én a világ ellen' elképzelésen alapszik, melynek értelmében a pilóta szerepében, jobbára magunkra utalva veszünk részt az eseményekben. Persze létezik pár szimuláció, ahol több állomáson lehet tevékenykedni, de ezek működtetése is ránk hárul. Következésképpen csak közvetlen irányítás és felügyelet alatt képesek üzemelni. Ezen a szemléleten próbáltak változtatni az MP fejlesztői, hiszen a gépen nem vagyunk egyedül. Kilenc, fontos feladatokat végző, eltérő képességekkel és mentalitással rendelkező bajtársunk vesz körül, kiknek megfelelő irányítása kulcsfontosságú a bevetés tökéletes teljesítése szempontjából.

Hamar rádöbbenünk, hogy mindinkább egy 'személyzet', mint sem repülés szimulációval van dolgunk. Az bizonyos, hogy egy harcedzett, összeszokott sze-



előtt érdemes megvizsgálni a Cyclone-ok állapotát.

NAVIGÁCIÓ & A KÖTELÉK:

Az első bevetéseknél a legfontosabb egy jó navigátor kiképzése, hiszen senki sem akar eltévedni Németország felett. A kollega sérülése esetén azonnal rendeljük a helyére a legjobb hasonló képzettségű embert, különben jó eséllyel pályázunk az elkeveredésre. Ne feledjük, a gépek rádió parancsra, egyszerre oldják a bombákat, így akkor is, ha véletlenül nem a cél felett tartózkodunk!

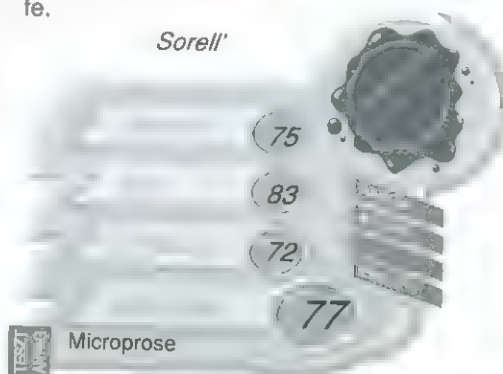
A kötelékben való repülés növeli a túlélési esélyeinket a vadászokkal szemben, hiszen nemcsak mi vagyunk a célpont (a többi gép nem védekezik!?!). Üzema-nyag-szivárgás, illetve több hajtómű leál-

lása esetén, mikor csak a többi motor ro-
vására tartható fenn a sebesség, ajánla-
tos kiválni és egy önálló, az eredetnél rö-
videbb úton megkísérelni a hazajutást.

A SZEMÉLYZET:

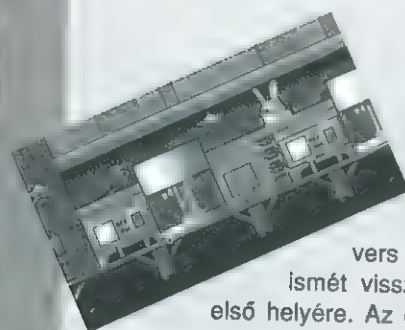
A specifikus képességek fejlesztése a cél. Egy-egy ember magától is fejlődik, de a folyamat gyorsabb, ha mi és nem a gép éri el vele a sikereket. A bombavető tiszt, a gömbtorony- és a tetőlövész továbbképzésére érdemes nagy hangsúlyt fektetni, hiszen ők rendelkeznek a leghatékonyabb fegyver-rendszerekkel. Néhány kiemelkedő (OUTSTANDING!) lövésszel a fedélzeten, nem okoz gondot a Luftwaffe.

Sorell'



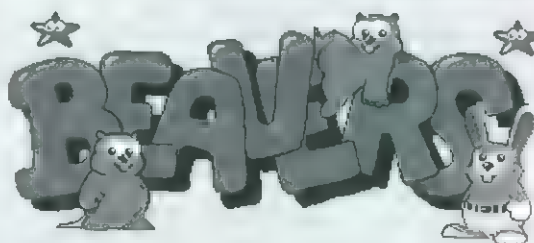
B-17 Flying Fortress billentyűzet funkciók:

- 1 - 4: RPM növelés az #1-#4-es motoron
- 5 - 8: RPM csökkentés az #1-#4-es motoron
- Shift + 1 - 4: Max. RPM az #1-#4-es motoron
- Shift + 5 - 8: Min. RPM az #1-#4-es motoron
- Shift + +: Max. RPM az összes motoron
- Shift + -: Min. RPM az összes motoron
- Alt + 1 - 4: Tűzoltóberendezések működtetése
- W: Kilátás a gép ablakain keresztül
- Z: Előzőgép
- U: Géppuska megjavítása
- A: Kárjelentés
- D: Bombakamra ajtó nyit/zár
- X: Következő gép
- B: Kerékfék be/ki
- B: Bevetési információk (NAV)
- ; : Láborkormány
- Enter: Géppuskákkal való tüzelés & bomba kioldás
- Shift + Cursor: Géppuskák finom mozgatása
- Shift + Cursor: Norden irányzék finom mozgatása
- Alt + P: Pause
- Alt + A: Idő gyorsítás
- Alt + S: Hang FX-ek ki/bekapcsolása
- Alt + C: Konfigurációs képernyő
- Alt + B: Boss key



Beavermania
uralkodik a
Földön.

Jethro a Beavers szupersztár, ismét visszatért a listák első helyére. Az ő funky-s táncuk (melyre mindenki járja a beavers-pin táncot az erdő discolban), a legkedveltebb muzsika mostanában. Természetesen nem mindenki nézi jó szemmel a muzsikások sikerét. A konkurens banda, a Rappin' Rabbit Rockers-ek, akik eddig az első helyen voltak nagyon elkeseredtek. Az ő zenéjüket már senki sem hallgatja és a toplistákról is teljesen lecsúsztak. Végső lépésre szánják magukat, elrabolják Jethro feleségét, és így örökre biztosítani akarják maguknak a jó helyezést a toplistákon. Feltételük mindössze annyi, hogy a Beavers team pályafutása fejeződjön be mindörökre.



Ezzel a kis kerettörténettel kezdődik a Grandslam aranyos kis mászkálós játéka, melyet hamarosan élvezhetünk kedvenc számítógépünkön. A történet nagyszerű és a játék grafikáját és hanghatásait is remekül eltalálták. A kis hóddal ugrálva, bukdácsolva, pörögve kell eljutnunk a megmentendő asszonykáért. Természetesen mindenféle ártó jellegű dologgal találkozhatunk utunk során (gyakran látjuk majd a felfelé szálló kis hód angyalkát). Leggonoszabb ellenfeleink természetesen a nyulak bandájából kerülnek ki, azonban őket is legyőzhetjük, ha ügyesek vagyunk.

Bear™





Üdvözlöt barátaim és kevésbé barátaim. Remélem kellőképpen vártátok már újabb találkozásunkat és előre örültetek a sok-sok szép képnek meg leírásnak meg ízének és bigyónak, hogy a levelezési rovatot már ne is említsem. Szóval itt vagyok már megint, változatlan terjedelemben és áron, kiírhatatlan jókedvvel, bár jelenleg éppen egy halom levél alatt elásva. Nem tudom minek köszönhető, de az elmúlt hónapban úgy látszik mindenkinek megjött a levélírási kedve és iszonyatos terjedelmű levelekkel lepott meg minket. Sebj, így legalább van mire hivatkoznom, hogy miért ilyen sok a kihagyás a levelekből. Ennyi fölösleges bevezető után lássuk a lényegét és a töménytelen új információt! (hmmm, hát izé...)

Egy hű alattvaló levele

Ó bölcs és hatalmas GURU! Bocsásd meg hű alattvalódnak, hogy meg merészelt szólítani. Tudom, téged szólít a kötelesség, de szánj alattvalódra egy pár pillanatot és meg fogod bánni. Ó bölcs GURU! Mondd hova tűntetted el már három levelem bélyeggel, válaszborítékkal, pergamennel, írásszakértővel egyetemben? Bizonyára asztali íratmegsemmisítőd szerencsétlen áldozatai lettek, melynek éhségét - gondolom - levélkötegekkel csillapítod nap mint nap. Más. Ó, hatalmas GURU! Országod népe a sötétség súlya alatt nyög (különösen én) a GURU (áldott legyen az ő neve) lemezűsséggel kapcsolatos minden információ terén. Ezért arra kérek, hogy válaszd ollózd bele az általad papíron kibocsátott rendszertelen információhalmaz "levelezés" című rovatába (írj le mindent a lemezűsséggel kapcsolatban, pl. hol vehető meg, ára, megrendelési lehetőségek stb). Sok híved hálás lesz érte. Egyéb. Ó nagy GURU! Bocsásd meg porban csúszó alattvalódnak, hogy magasságodat kritikával mérészeli illetni. Nem írok most olyasmit, hogy miért nyomod a Lemmingeket a papírra, hanem valami olyasmivel szomorítom -amúgy sem rózsás napjaidat- amit tán eddig a GURU büszkeségének tartottál. Éspedig: szerintem néhol annyira túlpoénkodod a szöveget, hogy már-már érthetetlen (a la Molnár Károly főhatalmasága). Lehet, hogy én vagyok szellemileg visszamaradott (tudom-tudom, nem te mondd), de nekem néhol nehézséget okozott, hogy a szöveg értelmére rájőjék. Azért, ó fenéges GURU, ne szídd mellre a dolgot, hisz alapjában véve nagyon tetszik a lapod és azt hiszem, ezzel mindenki így van, bármennyire is kritizálják. Jópofa lapot szerkesztettél s ezt mindenki értékeli. Ó, hatalmas GURU! Bocsásd meg szolgálódnak, hogy alsóbbrendű elméjét a Te kritizálásodra merte ösztökölni. Ígérem több ilyet nem teszek, kivéve azt az esetet, ha merészelsz nem válaszolni. Csá, ó nagy GURU, CSABA hű alattvalód (Boros Csaba, Szigetszentmiklós)

Hát igen kérem, van aki tudja, hogy mi a kellő megszólítás. Ezen annyira meghatódtam, hogy ez az egyetlen levél, amit TELJES TERJEDELMÉBEN becsempeltem (a többi rovására persze, de ez csöppet sem zavar), és minden hásfájásra próbálom adni valami gyógyírt. Naszóval

kéremszépen. Sajnálom az előző három leveledet, de hidd el, semmit sem tudok róluk. Gondolkozom viszont az Ismeretlen Avagy Elveszett Avagy Elkevert Hős Levél emlékművének felállításával, aminek avatására feltétlenül meghívlak majd Téged kárpóttásul elveszett munkádért. És most legyen világosság! Amit a lemez GURU-ról tudni kell: eddig megjelent belőle 14, amiknek ára 150 forint volt és még most is ennyi. Ezeket levélben rendelhetik meg az alattvalók tőlünk, vagy megvehetik a Novotrade 2C márkaboltban. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy eléggé régen született új, de mindent megteszünk, hogy ne tűnjön el a föld színéről... A túlpoénkodással kapcsolatban pedig csak annyit, hogy majd egy kicsit jobban odafigyelünk, bár szerintünk nem túl kritikus a helyzet ezen a téren. Mi is maradt még? Ok, semmi. Légy jó, olvasd tovább a GURU-t, és ha úgy gondold, nyugodtan írd megint. Három plusz egy levelet...

Keverési arány gondok

Mint azt a 10-es GURU intróban írta Shy bátyó, sok levél és reakció érkezett a 9-es GURU-ban eluralkodó PC-s cikkekkel kapcsolatban. Mivel a téma örök, ezért két akkor érkezett levél ürügyén belekontárkodok én is a dologba. Az első levél írója örül:

Tisztelt GURU Team! Meglepetéssel nyugtáztam legutóbbi számotokat! Tudniillik ez tetszett a legjobban! Hogy miért, mert mintha végre megnyomattátok volna kicsit a PC tábornot. (...) (Goda Gábor, Budapest)

A második levél írója már nem annyira örül: Hi GURU Team! Már régóta akartam írni, de csak a legújabb (93/4) GURU megjelenésekor szántam rá magam az írásra. Szóval belelaptopoztam, és - minő furcsa - az ember mindenütt csak azzal találkozik, hogy IBM PC. (A lapot szerdán vettem meg, ha még aznap írtam volna, nem biztos, hogy zsebreavágtátok volna amit írtam, nagyon dühös voltam. Mostanra már egy kicsit lehiggadtam.) Szóval PC. Ez végül is egy AMIGÁS újság, nemde? (...) Még három dolog: 1. C64 rovat - minek? Tudom sokszínűek vagytok (16.8 millió), de ezzel csak rontjátok a színvonalat, azonkívül a C64-eseknek van már lapuk. 2. AZ ISTEN SZERELMÉRE, NEHOGY BEINDÍTSATOK EGY PC DEMOLOGIÁT! 3. Bohóckodás: erről inkább nem írok semmit, még megsértődnének... (...) Tényleg az utolsó megjegyzés: a túlzásokat leszámítva azért van valami igazam, nem? (Simonkay Dániel, Szombathely)

Nagy a gond pajtások, mert mindig van olyan, akinek valami nem tetszik. Az tény és letagadhatatlan, hogy a 93/4-es számban kissé túllőtünk a célra a PC terén. Nem kis viták voltak erről, mondhatnám úgy is, hogy nagyok (sőt), de szerencsére mindannyian felépültünk azóta. Az Amigásoknak abban egyrészt igazuk van, hogy ez alapvetően egy Amigás újság, de be kell látni, hogy muszáj a többi tábornak is információt nyújtani. Ha a játékokat nézzem, akkor nincs mit tenni, azt KELL tesztelni, amit a cé-

gek küldenek. A T. Cégek pedig PC-s anyagokat küldenek leginkább, mivel mostanában az a szokás, hogy előbb PC-n, aztán Amigán jelenik meg a program. De ilyenkor is oda van írva a pecsétre, hogy Amiga, amiből legalábbis sejteni lehet(ne), hogy a játék Amigára is elkészült. Abban igaza van minden Amigásnak, hogy a PC-vel sok lap foglalkozik, az Amigával meg szinte csak mi. Ezért van az, hogy a lap egyik fele szinte CSAK Amigás információkat tartalmaz. Ettől függetlenül persze mindenki kevésnek érzi a neki szóló részt, de ezen ropantul csodálkoznék, ha nem így lenne. Más. C64 rovat pedig kell, mert sokan olvassák a lapot ennek a géptípusnak a tulajdonosai is. Ezt egyébként már letárgyaltuk, ha jó emlékszem, ezért erről nem nyitunk újabb vitát. Egyszer már kértem, most még egyszer kérem: próbáljuk már egymást elviselni! Dani pajtás legutolsó megjegyzésére a válaszem mindentélelmesbeszélés nélkül, egyszerűen csak ennyi: van.

A következő iszonyatos méretű levélből csak néhány részletet emeltem ki, azok is főképp velem kapcsolatosak (naná).

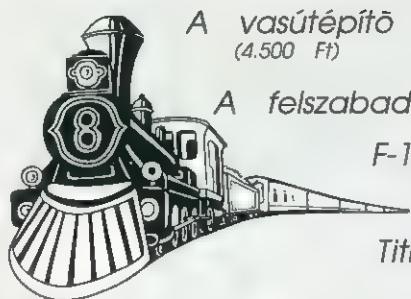
Hello GURU Team! Az újságban tett felszólításnak eleget téve (buzdítottok mindenkit: írjon!) hát most írok. (...) A 94/4-es szám véleményem szerint az eddigi legrosszabb. Na de nézzünk mindent sorjában. (...) Újdonságok: ebben a rovatban egyre több az olyan program, ami még nem jelent meg. (...) Levelezés: van benne pár poén, de az információtartalma megközelíti a 0-át. Összességében elég unalmas. (...) Jó lenne egy különszám DrótMalacról, posztterekkel, leírásokkal. (...) Braziltól kérdezem: 1. A Guru 93/2-es számának 71. oldalán a jobb alsó sarokban található kép véletlenül nem téged ábrázol? 2. Te sem tudod, hogy mi történt Moka Mikivel? Péntek délutánonként mostanság egy Moka Misi nevű hapsi nyomja a sódert a TV-ben. 3. Te csak a levelezési rovatot csinálod? Nem lehet nehéz 1 hónap alatt egy oldalt összeírni. (...) (Komlósi László, Székelykutas)

Vajon ki tehetette bele az újságba azt a felszólítást? Mindenesetre nagy hibát követett el, de mostmár mindegy. Aki ezután szeretne annak hatására levelet írni, annak üzenem: csak vicc volt, ne fáraszt magát! (Hoppá, most veszem csak észre, hogy milyen katasztrófális sebességgel közeledik a lap alja. Innentől kezdve tehát rövid leszek és lényagretörő.) Az újdonságok rovatban újdonságokról kell írni, nem? A megfigyelésem nem korrekt: a levelezés információtartalma nem megközelíti a nullát, hanem egyértelműen nulla. DrótMalac jelenleg nem kíván szerepelni. Továbbá: 1. Nem. Megpróbálták, de nem bírta a papír. 2. Moka Miklós nyugállományba vonult, mi bajod van a Moka Mihállyal? 3. Nemcsak.

Ha nem tévedek, záróra van. Ebből az apropóból kifolyólag már csak egy dolog maradt hátra, nevezetesen, hogy leírjam azt a бүүös szót, hogy: vége. Meg azt, hogy viszlát a jövő hónapban. Brazil

MICRO PROSE™

szimulációs játékszoftverek



A vasútépítő (4.500 Ft) Civilizáció (4.500 Ft)

A felszabadító (4.500 Ft)

F-19 lopakodó (4.500 Ft)

Titkos ügynök (4.500 Ft)

Helikopterszakasz A tengeralattjáró (4.500 Ft)

Rex Nebular (4.950 Ft)

Golf (4.950 Ft)

Darklands (4.950 Ft)

A.T.A.C. (4.950 Ft)



A fenti árak az ÁFÁ-t is tartalmazzák

A MicroProse szimulációs játékprogramok kizárólagos magyarországi forgalmazója:

Budapest XIII. Jászai M. tér 5.
Tel: 111-5468, 131-6536



Ready

COMPUTERS

READY COMPUTERS Kft
Budapest V., Báthory u. 19.
Tel.: 131-0518 Fax.: 111-8671

AT 286-26MHz 1 Mb RAM, 1.2MB FDD, 40 MB HDD, Baby ház, 101 bill., 14" MONO VGA monitor+MX VGA 256 KB, IDE+2S1P1G vezérlő

44.576,-

AT 386-40MHz 128K Cache, 4 Mb RAM, 1.2MB FDD, 120 MB HDD, Baby ház, 101 bill., 14" SAMSUNG COLOR VGA monitor+TRIDENT VGA 512 KB, IDE+

80.768,-

AT 486-33MHz 256K Cache 4 Mb RAM, 1.2MB+1.44MB FDD, 240 MB HDD, Baby ház, 101 bill., 14" SVGA monitor+TRIDENT VGA 1 MB, IDE+2S1P1G

116.944,-

1 MB SIMM RAM 70 ns	2.864	Sound Blaster 2.0 + Soft	5.504
1.2 MB FDD SAMSUNG	4.792	Sound Blaster Pro + Soft	12.780
1.44MB FDD SAMSUNG	3.912	MITSUMI CD-ROM + vez	19.992
286-25MHz alapl. max 4 MB RAM	5.144	Modem kártya (MNP5, BitC)	5.992
386DX-40MHz alapl. 128KB Cache	13.400	Mono SVGA monitor	8.992
486DX-40MHz alapl. 256KB Cache	31.760	SVGA C. Monitor	
486DX-33MHz alapl. 256KB Cache	39.992	(1024*768, 0.28)	23.692
Adlib kártya + Software	1.992		
Sound Blaster 2.0 + Software	5.504	WAY OF THE FUTURE!	
40 MB HDD 3.5" AT-BUS	10.992	386-40 Mhz 128KC, 1LB, U486	18.500
80 MB HDD 3.5" AT-BUS	16.490	486DX2-50 Mhz 256C+3Local	59.000
120 MB HDD 3.5" AT-BUS	17.992	486DX2-55 Mhz 256C+3Local	69.000
200 MB HDD 3.5" AT-BUS	28.992	Tseng ET-4000AX 1 MB RAM	
240 MB HDD 3.5" AT-BUS	27.492	Local BUS, 16,8 M szín, SW	8.990

Az árak a 25% Áfát nem, de 1 év garanciát magukba foglalnak!

CompArt KFT

Üzlet: Budapest, Újpesti Centrum Áruház,
(A kék metró újpesti végállomásánál) II. em.

C64	9.627,-
Datsette	1.990,-
1541-II FDD	11.900,-
Amiga 500 bővítés alaplapon 1MByte-ra	2.000,-
Amiga 600 (AKCIÓ ÁR!!!)	33.990,-
Amiga 1200 (AKCIÓ ÁR)	55.900,-
Amiga 4000 120MB HDD 6M RAM	279.000,-
Amiga 4000 200MB HDD 6M RAM	295.000,-
Amiga 4000 (68030)	181.353,-
1084S Monitor	29.990,-
1085S Monitor	27.990,-
Amiga modulátor	3.500,-
100 db-os lemeztartó doboz (5.25")	470,-
80 db-os lemeztartó doboz (3.5")	470,-
10 db 3.5-ös Noname DD-s lemez	490,-
10 db 3.5-ös 3M DD-s lemez	922,-
10 db 5.25-ös BASF DD-s lemez (AKCIÓ ÁR!!!)	240,-
10 db 5.25-ös 3M DD-s lemez	656,-
10 db 3.5-ös Noname HD-s lemez	749,-
10 db 5.25-ös Noname HD-s lemez	399,-

Budapest, Árpád út 165.

Tel.: 160-4449 (este)
169-5155/35
Fax: 189-3707
160-4449



Joystick

Quick joy SV 119	395,-
Quick joy SV 121 (Mikrokapcsolós)	540,-
Quick joy SV 124	718,-
Python I (gumiérintkezős v. mikró)	940,-

Winchesterek

40 MByte Seagate 3.5"	14.987,-
80 MByte Conner 3.5"	21.237,-
120 MByte Conner 3.5"	25.990,-
200 MByte Maxtor 3.5"	36.250,-

PC számítógépek

AT286 20 MHz	57.000,-
AT 386sx 33 MHz	63.000,-
AT 386 40 MHz 64 kB Cache	70.250,-
AT 486 33 MHz 256 kB Cache	101.125,-
Minden PC tartalmaz: 1M RAM, 40 M HDD, Mono 14" monitor, 1.44 MB FDD, 101 Keyboard, 1s/1p/1p port, Hercules kártya, IDE controller, Baby ház + táp.	

Árunk az ÁFÁ-t tartalmazzák! Vásárlás előtt kérjük, telefonon egyeztessen velünk!
Üzletünkben számítógép és videoszervíz is működik, elromlott gépét garanciával megjavítjuk.
Figyelem! Új üzletünk nyílik a XI. Bocskai u. 26-ban!

RÚNA

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA

VI. SZÁM

SZERKESZTŐ : NOVÁK CSANÁD

AZ ILLUSZTRÁCIÓKAT ZSILVÖLGYI CSABA (MAX) KÉSZÍTETTE.



Valhalla Páholy[®]
K Ö N Y V K I A D Ó K F T

© A "Valhalla Páholy" név és az embléma, valamint a "M.A.G.U.S." név és az embléma a Valhalla Páholy Könyvkiadó Kft. bejegyzett védjegye

Előbeszéd

Hát íme, fél éves lett a RÚNA. Megértük ezt is, minden ellenkező - és rosszindulatú - híreszteléssel szemben. Örülök, s örömöm nem csak az elmúlt hat hónapnak szól, hanem az előttünk álló időnek is. Persze ebbe az örömbé vegyül némi üröm is, hisz a M.A.G.U.S. még mindig a nyomdában pihen, s noha egyre másra gördülnek el a megjelenését gátló akadályok, azért maradt még elég. A kockák lassan elkészülnek, a gyártó május végére ígérte őket - legújabbban. Elgondolkodtató, hogy mi okoz ekkora nehézséget egy effajta - viszonylag egyszerű - műanyag tárgy elkészítésében. Mert ha még sárkánycsontból akartuk volna, s az tart nyolc hónapig, hát megértem. Nyilván kevés efféle bestia él kis hazánkban, esetleg védettek, ezért nincs alapanyag. De plastik lesz az eszemadta, s arról nem hallottam mostanság, hogy a műanyagot is védetté nyilvánították volna. Most azonban, hogy meglesznek a kockák, már csak a könyvterjesztők ellenállását kell legyőznünk, merthogy olyan is van. Romlik a könyvpiac - ez igen régi nóta, azért még mindig nem untak rá. Romlik már mióta könyvet adunk ki, s e romlás ellenére is szépen működ-

dünk. De visszatérve terjesztőinkre, megjegyzendő, hogy az utóbbi negyedévben egyre csökkentik a megjelenő példányszámokat, s ettől az sem tántorítja el őket, hogy köteteink nagyrésze az első nap elfogy raktárukából, s egy hétre rá, már az utcán sem látni nyomát. Nyilván ez lehet az oka, hogy a **Valhalla Könyvklub** tagjainak száma az egekbe ugrott, s az ezzel járó örömteli meglepetésen kívül, háromszor annyi munka szakadt nyakunkba, mint számítottunk rá. Nehéz tartani a lépést, azért megpróbáljuk. Sajnos, épp terjesztőink miatt voltunk - és vagyunk kénytelenek könyveket visszatartani, s hiába szeretnénk, hogy napvilágot lássanak, folyton folyvást csúszik megjelenési határidejük. Egyike ilyen régen ígért kiadványainknak az **ANALÓGIA II.** Nem tettünk le a kiadásáról, pusztán a kereskedői érdektelenség akadályozta meg utcára kerülését. Ha minden igaz, június folyamán már olvasható lesz. Sokan kérdezték, hogy mostanában miért nem változnak és bővülnek előzeteseink a könyveinkben? Miért nem soroljuk terveinket? Az ok igen egyszerű. A könyvkiadásban, mint a kapitalizmus bármely más területén, kemény farkastörvények

érvényesülnek. A konkurencia ugrásra kész, s nem egy olyan kötetünket megpróbálták már kiadni az orrunk előtt, amiről hírt adtunk terveink között. A mérleg nyelve egyelőre a mi oldalunkon áll, ám az állandó harcokban egy kissé beleunva, inkább nem teremtünk olyan helyzetet, amely hozzásegíthet másokat, hogy ingyen ötletekhez juthasson. Örömmel konstatáltuk, hogy **Aliens vs. Predator** sorozatunk első kötete megnyerte a közönség tetszését, s már várjuk előre az újabb támadásokat, hogy kiderüljön, valójában mi írtuk. Nem mondom, egészen termékennyé vált gárdánk az utóbbi időben, elvégre mire ezek a sorok megjelennek, már utcán lesz, az **Alien 4: Idegenek a földön**, s valószínűleg nyomdába kerül, az **Aliens vs. Predator** következő kötete, a **Túlélők** is. Hogy a minket oly kevésbé kedvelő szakma milyen ötletekkel tud még előállni, az a jövő zenéje, s mint minden természeti csapást, az áskálódásokat is kellő egykedvűséggel tudjuk fogadni. Számunkra egy a fontos, hogy Te kedves olvasó, meg légy elégedve, és szeresd a könyveinket!

NCS

STORMBRINGER-VIHARHOZÓ

SZEREPJÁTÉK MELNIBONÉI ELRIC VILÁGÁN

EGY ÚJ VILÁG TEREMTÉSE

Michael Moorcock a modern fantasy egyik legkiemelkedőbb alakja, akinek Elric világán játszódó regényciklusai iskolát teremtettek az irodalom ezen ágában. Magyarul eddig a *Móra Kiadónál* régebben napvilágot látott **A sötét folyosó**, és a **Harcikutya** volt olvasható tőle, ám ezek nem kapcsolódnak az **Elric Saga**-hoz. 1992-ben jelent meg nálunk **Corum** kardjai címmel egy kötete, mely három Elric világán játszódó regényt: egy tulajdonképpen hexalógia első trilógiáját tartalmazza. Időrendiségében nem ez az első regényciklus, de önmagában is olvasható, s a világuk közös. A szerepjáték is e világon játszódik, s bizonyításul, hogy bőséges háttéranyag állt rendelkezésre a tökéletes adaptációhoz, felsoroljuk a regényciklusokat, valamint az egyes művek címeit:

I. Az Elric Saga

1. Melnibonéi Elric (Megjelenik a Valhalla Páholy gondozásában 1993-ban)
2. Hajós a Sors tengerén
3. A fehér farkas misztikuma
4. A tovatűnő torony
5. A fekete kard végzete
6. Viharhozó
7. Elric az idő peremén
8. Az igazgyöngy erő

II. Corum krónikái

1. A Kardok királya
2. A Kardok királynője
3. A Kardok lovagja
4. A bika és a dárda
5. A tölgy és a kos
6. A kard és a paripa

III. A Súlyomhold ciklus

1. Drágakő a koponyában
2. Az örült isten amulettje
3. A napkelte kardja
4. Rúnák botja
5. Rézherceg
6. Garathorm bajnoka
7. Küldetés Tanelornért

IV. Egyéb Örök Bajnok kötetek

1. Az Örök bajnok
2. Ezüstharcosok
3. Sárkány a kardban

A JÁTÉK ÉS VILÁGA

A *Chaosium* kiadó 1990-ben már a **Stormbringer** negyedik kiadását jelentette meg, s ez több dologra is következtetni enged: a játék nem az üstökösökre jellemző - hirtelen felizzó, majd kihunyó - pályát futott be a fantasy szerepjátékok szigorú piacán. Megszületése után nem tűnt el nyomtalanul a több száz egyéb kiadvány

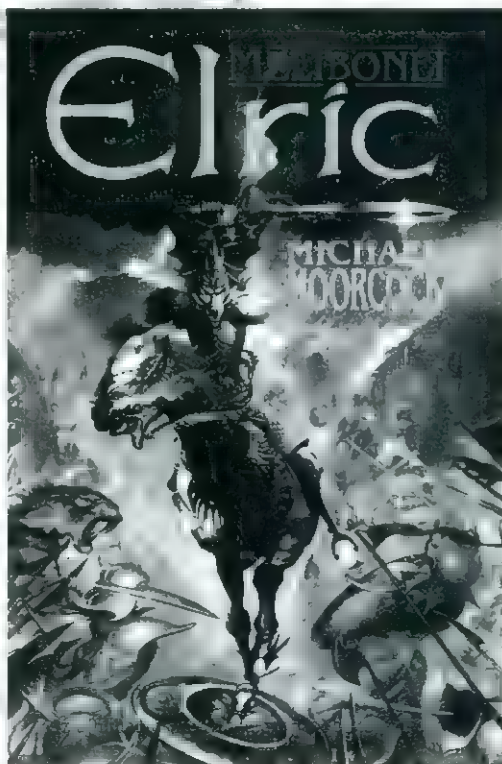
tengerében, sikere újabb és újabb kiegészítésekre, változtatásokra serkentette alkotóit.

Moorcock a következőket nyilatkozta róla:

A Stormbringer többet mutat be saját fantasy világomról, mint képzeltem. Nem egyszerű kivonata a könyveknek, hanem tökéletes kiegészítőjük. A játék csodálatos.

A mester dicsérete mindenképp említésre méltó.

A **Viharhozó** valóban tökéletesen a világra szabott, így ismertetése előtt mindenképpen szólnunk kell e háttérrel. Elric világát húsz kisebb-nagyobb nép lakja, technikai fejlettsége - a hősi fantasztikum alapszabályainak megfelelően - a korai középkornak felel meg, nincs még lőpor sem. (Akár csak egyes AD&D világokban.) E népek birodalmai több különböző néven nevezett, de valójában egyazon óceán partjain fekszenek, a két kiemelt birodalom pedig - *Melniboné* és *Pan Tang* - szigeteken helyezkednek el. A szokásos fantasy fajok azonban hiányoznak, nincsenek sem elfek (tündék), sem törpök vagy hobbitok, s gnómkokat is csak a kocka végzete által sújtott játékosok között találunk. (Lásd később a játék leírásánál.) Ennek ellenére se gondoljuk, hogy csak emberi karakterekkel játszhatunk. *Melniboné* lakói egy ember előtti faj tagjai, kik nemesebbek, nagyobb tudásúak, kecsesebbek és természetükben sokkal nagyobb affinitással viseltetnek a mágia iránt, mint az emberek. Így közülük kerülnek ki a világ legnagyobb varázslói is, mint például Elric. *Myrrhyn* lakói azzal büszkélkedhetnek, hogy segédeszközök nélkül is repülhetnek, hiszen szárnyaik vannak. S bár *myrrhyn* férfiai kopaszok, mégis a világ leggyönyörűbb asszonyai e népből kerülnek ki (a nőknek van hajuk!). Sok birodalom lakói egyszerű emberek, ám közöttük is találhatunk különbségeket:



van nép, mely kézügyességéről, más-
sik a gyorsaságáról, erejéről vagy
bölcsségéről híres. A különböző
embernépek tagjai főbb - kiemelt - tu-
lajdonságaikra különféle járulékokat
kapnak. Végül szólnunk kell a három
degenerált fajról is, melynek sajnála-
tos módon játékos karakterrel is tag-
jai lehetünk. Ezek a népek a fejlődés
különböző lépcsőfokain rekedtek
meg. Az egyik faj csak intelligenciá-
ban alacsonyabb képességű; az *or-
gok* pedig már kismivósú, majomsze-
rű szőrös lények, ráadásul agyuk tér-
fogata és kapacitása csak egy köze-
pes babkonzervvel vehetné fel a
versenyt. Mint minden világon, itt is
küzdelem folyik két hatalom között,
noha itt nem a Jó és Gonosz duó, ha-
nem a népszerűségi listákon örök
második, a Rend és a Káosz vetélke-
dik. Minden birodalom vallása egysé-
ges, de a védőszentek és istenek
már birodalmanként váltakoznak a
pantheon különböző tagjai között.
Moorcock regényeiben nem esik sok
szó a Rend urairól, ezért majd min-
den nép a Káosz urainak valamelyi-
két imádja.

Ugyancsak léteznek őselemi síkok: a
tűz, víz, föld, levegő is vallások alapja
lett. Az utolsó isteni szintű hatalmat a
különböző állatcsoportok urai képví-

selik. (Nem összekeverendő a Vadak
urával!) Az efféle istenszerű terem-
mények, az általuk felügyelt állatok
hangjaihoz hasonló neveket viselnek.
(Különösen elmés például a *Minden
Álló és Folyó Vizek Lényei*nek Urá-
nak És Parancsolójának neve: *P!p!pphhhhp.*) A Káosz képviselői a
különböző rendű és rangú démonok,
uraik a Káosz Urai, a földémonok,
akik névben és hatalmukban is ha-
sonlatosak a már ismertekhez, példá-
ul *Pyaray* a *Lehetetlen Titkok Császá-
suttogója*; a *Káosz Flottáinak Pa-
rancsnoka*. A Rend képviselői az éré-
nyek és való istenei, például *Donblas*,
az *Igazság Istene*. Moorcock történel-
mének legkülönbözőbb időszakaiban
játszatunk kedvünk szerint. Két na-
gyobb korszakot azonban érdemes
elkülöníteni. Az egyik Elric birodalmá-
nak időszaka, ekkor a világ Elric har-
cos-varázsló császár hatalma alatt
egyesült. A másik kor Elric birodalmá-
nak felbomlása után, az Ifjú Királysá-
gok ideje. Az elsőhöz szükséges - a
könyvekben található - fontosabb
személyek a szerepjátékban részle-
tes leírásra kerültek, így játszhatunk
velük. Megtaláljuk például Elric kard-
jának, a *Stormbringernek* (Viharhozó-
nak - igen, erről kapta nevét a sze-
repjáték) tulajdonságait is. A második

időszak történelme ismeretlen - ezt
szabadon alakíthatjuk, de ehhez leírt
történelmi személyek sem állnak ren-
delkezésre.

A SZEREJÁTÉK SZABÁJAIROL

A szerepjáték tulajdonképpen egyet-
len kötetből áll, ebben a játékosok és
a kalandmesterek számára íródott
szabályok; a világ leírása; egy kisebb
(egész kicsi) szörnygyűjtemény és öt
kaland kapott helyet.

A *Chaosium* másik kiadványával, a
Call of Cthulhu-val ellentétben, mely
H.P. Lovecraft világán játszódik, s
népszerűsége a rég feledésbe merült
arcnélküli Dolgok megidézésén és
egyéb vérgőzös horrorrelemeken kívül
a szerepjáték szabályainak csodás
egyszerűségének is köszönhető, a
Stormbringer szabályai bonyolultak.
Néha túllent is azok. Szegény
AD&D-hez, Rolemasterhez vagy
M.A.G.U.S.-hoz szokott játékosoknak
egy-két dolog komoly meglepetést
okoz majd, annak ellenére, hogy is-
merős elemeket is sokat találhatunk a
*Stormbringer*ben.

Az első sokk akkor ért, mikor a tulaj-
donságok között egy SZ nevűt is ta-
láltam, s rögtön gyanakodni kezdtem,



Sárkányfészek

AD&D, ROLEMASTER, STAR WARS, PARANOIA, M.E.R.P., PALLADIUM, SHADOWRUN,
BATTLE-TECH, PENDRAGON, CYBERPUNK 2020, CALL OF CTHULHU, RIFTS, G.U.R.P.S.

ÉS MÁS SZEREJÁTÉKOK, KOCKÁK, KOCKATARTÓK, KARAKTERLAPOK, POSZTEREK, MŰVÉSZETI
ALBUMOK, ÓLOMFIGURÁK, NAPTÁRAK, MAGAZINOK, MAGYAR ÉS ANGOL NYELVŰ SZEREJÁTÉKOK
SZÉLES VÁLASZTÉKBAN VÁRJÁK A SZEREJÁTÉKOK RAJONGÓIT.

S Z E R E J Á T É K S Z A K Ű Z L E T

1052 BUDAPEST, V., BÁRCZI ISTVÁN U. 1-3. TEL.: 1178-500

hogya a testméret is fontos - centiméterekre menő - tulajdonság, melyet 3 darab 6 oldalú kockával kell meghatároznom. És valóban. Így a peches karakterek - ha elrontották ezt a dobásukat - előtt végre megnyílt az út, hogy 90 cm-es törpékkel kezdjék el a játékot. Íme a gnómok... A következő furcsaságnak az bizonyult, mikor a származási helyre - azaz népre - is dobni kellett egy táblázat alapján. Még hogy a játékos döntse el, milyen karaktert szeretne! Azt már nem! Így a fentebb leírt kicsi teremtmény könnyen továbbfejlődhet szőrös, bűdös, vakond intelligenciájú koldussá, hiába képzeltük mi el *Conant, a barbárt* tulajdonságai alapján. (A szükséges tulajdonság redukcióról a játék gondoskodik!) A harmadik sokkullám is lecsapott rám, mikor láttam, hogy a karakter kasztját is táblázatból dobhatom ki. Ez igen!

A kasztok kapcsán: gyökeresen újjítottak itt is. A harcost, varázslót, tolvajt és papot kibővítették még sok egyébvel, úgymint: földműves, koldus, kereskedő, matróz... Ezek egyébként logikusan kidolgozottak, (például láthatjuk, hogy egy középkori feudális társadalomban valóban csak nemesnek érdemes lenni) és valóban új perspektívákat nyitnak az Egész-Életében-Kalandozásra-Nevelt-Szuperhőshöz képest. Kellemes csalódás volt ezek után a képzettségek rendszere, a fegyveres és fegyvertelen harc leírása. Több új fegyvert is talál-

hatunk, de néhány régi ismerősnek búcsút kell mondanunk - nincs például dobonyíl és nyílpuska vagy láncos buzogány. Ezek ugyan kidolgozhatóak, de a világ maga határozta meg a fegyverválasztékot is. A fegyvertelen képzettségek közé sok olyan is bekerült, melyeknek kidolgozása az AD&D-ből például kimaradt, ugyanakkor sokan fontosnak érezték. (Még keverés... igaz a M.A.G.U.S.-ban megtalálható.)

AMTŐL EGY MÁGUS JÓL ALSZIK

A következő érdekességnek a mágiát találtam. A varázslatok különféle démonok és őselemek megidézésére korlátozódnak, de egész sajátos módon. Az őselemek felidézése olyan, mint bármely más játékban, ám a démonokkal már más a helyzet. Leginkább a M.A.G.U.S. mozaikmágiájának és a kevesek által ismert **Rolemaster** démonmanipulációs iskolájának keverékeként írható le. A megidézendő démonok összes tulajdonságát mi határozhatjuk meg, ebből kiszámolható a megidézés nehézsége és energiaigénye. A démonokat fegyver vagy páncél formába kényszeríthetjük, de lehetnek kísérőink is, vagy kincset őrző szörnyetegek. A lehetőségek száma rendkívül nagy. Kedvencem az egyik példaként leírt, mozaikrendszerből összeállítható démon volt. Ezt egy olyan varázsló idézte meg, aki különböző gyógyfü-

vek fogyasztása miatt álmatlanságban szenvedett. A megidézett démon kispárna formát öltött, 1 méteres körzetben *álomvarázst* és *sötétséget* sugárzott. Végre a mágus kialhatta magát...

A vallás és különféle istenek ismertetése után öt kaland is szerepel a könyvben. Ezek elolvasása, majd az épület alaprajzainak tanulmányozása után több lehetőség merült fel bennem egy bizonyos helyiség hiánya miatt:

1., A varázsló a tornyán kívülre építette (ám így kissé sokáig tarthat, amíg szorult pillanataiban eléri).

2., A tervezők hajlamosak bizonyos dolgokat teljesen figyelmen kívül hagyni a játékok megalkotásakor (pl. biológia).

3., Az anyagcsere Elric világában elmentmond az anyagmegmaradásnak, és anyag csak befelé kerül a szervezetbe.

Minden hibájától eltekintve, egy eredeti ötletekben gazdag, jó szerepjáték kerülhet a játékosok kezébe, mely rugalmas kalandmestert feltételezve különösen jól játszható. Tökéletesen megfelel a világnak, melyre íródott, hisz a mágia és a vallás is teljesen e célra van alárendelve, ám ezt a több regényciklust háttérül használó világot más szerepjáték segítségével nehéz lenne játszani. Csak régóta játékos, sok szerepjátékot próbált veterán játékosoknak ajánljuk.

Kovács Adrián

SÁRKÁNSZÍV-ROHAM

A Sárkányszív Szerepjáték Klub varázslói 1998. 06. 30 - 07. 2-ig felszabadítják a mágia elemi bűkját és megidézik a magyar szerepjáték élvonalát. Győrről, a PSYMM Ifjúsági Házban (Árpád út 44.)

Meghívott vendégeink:

Kuklis István grafikusművész és kiállítás

Tihor Miklós, Massár-Mátyás - A BÉBORHOLD magazin bölcsel

Bőszörményi Gyula - és az IGAZI Csillagvadász Lég

Schweier László - SF film történet, fantasy filmekkel, előad

Szerepjáték klubok összeesküvése - vetélkedő a fejedelmi címért

NON STOP fantasy video show; RPG varázsló mindhárom nap

És természetesen: Novák Csaba, a RÚNA nagymestere

Már most jelezheted részvételi szándékod! Bővebb információ:

Szeles Sándor, 9025 Győr, Botos u. 22.

AMI EGY KALANDMESTERNEK SEGÍTHET MÉRGEK ÉS HATÁSAIK

Az orgyilkosok, fejdáoszok, boszorkányok és boszorkánymesterek egyik legkedveltebb és leghatékonyabb eszköze a mérge, mindazonáltal vajmi keveset tudunk róla. Néhány mesélő és játékos számára a mérgehasználat mindössze ennyiben merül ki: "Dobj mérge ellen, hogy meghalt-e vagy sem!" Ha hősrünk elég nagyot dob, akár derékig is gázolhat a ciánban, semmi baja sem esik.

Holott a mérgek igen sokfélék és ennek megfelelően igen sokféle hatásuk lehetséges. A mérge lehet egyszerű altató, okozhat hasfájást vagy éppen őriítő látomásokat. Az alábbiakban a mesélők (és a játékosok) méregtárát szeretnénk egy kicsit színesebbé tenni. Természetesen a felsorolás a teljesség igénye nélkül készült, hiszen csak a természetben ennél jóval több mérgező anyag található, de úgyhiszem ez a kis ízelítő is elég a kedvcsináláshoz. A felsorolásban csak a valós világban megtalálható mérgek szerepelnek, a fantázia szülte teremtmények (pl. *Wyvern*) mérgeinek hatását a mesélő találékonyságára bízom.

A mérgeket sokféleképpen feloszthatjuk, például alkalmazásuk alapján léteznek étel, ital, fegyver, gáz, kontakt és több komponensű mérgek. Az egyik típusú mérget általában nem lehet a másik módon használni, kivétel ez alól a kontakt mérge, minthogy az fegyverre is kenhető és ételbe, italba is keverhető.

Az étel és italmérgek az emésztőrendszerbe kerülve fejtik ki hatásukat. Hatóidejük a néhány perctől a néhány napig terjed. A hatás általában rosszullet, gyengeség vagy halál. Legtöbbször növényi vagy ásványi mérgek.

A fegyvermérge a fegyver éléről vagy hegyéről a véráramba kerülő mérgek összefoglaló neve. Ezek hatása több-

nyire gyors, hiszen nyílt harcban az ellenféllel minél előbb végezni kell. Persze a leghatékonyabb mérge sem öl azonnal, legalább 1 kör kell, hogy kifejtse hatását. Ezek legtöbbször állati eredetű mérgek.

A gázmérgek nehezen kezelhetők, hiszen nagy térfogat kell belőlük, ugyanakkor nem irányíthatók, ám néhány esetben ez is járható út. A gázmérgeket általában nem gáz halmazállapotban tárolják, hanem folyadékként vagy szilárd anyagként, amit később elpárologtatva vagy elégetve nyerik a gázt.

A kontaktmérgek szintén igen nehezen kezelhetők, hiszen leglányegesebb tulajdonságuk, hogy a csupasz bőrön, de még a vékonyabb ruhán keresztül is felszívódnak és igen gyorsan hatnak. Ez teszi őket alkalmassá a többcélú felhasználásra. Az ilyen anyagok előállítására igen bonyolult és költséges eljárás, csak mesterfokú mérgekeverő képes rá, ha egy alkimista segítségét is igénybe tudja venni.

A több komponensű mérgek már a mérgezés magasiskoláját jelentik. Működésük igen összetett, több lépésben jutnak az áldozat szervezetébe és ott elegyedve fejtik ki áldatlan hatásukat. Például egy estélyen lehet mérge az ételben és az italban, de csak az hal bele, akibe mindkét fajta mérge bejut - a házigazda pedig nyugodtan ehet, ha nem iszik hozzá. Másik szokásos használatuk, hogy valakinek lassan öle mérget adnak be, ami csak akkor hat, ha az áldozat nem kap rendszeresen ellenszert. Amíg szedi a mérge ellenanyagát, az ott lappang észrevétlenül, de ha egyszer kimarad az ellenmérge, az áldozat meghal, noha a valódi mérge talán évekkal azelőtt került a testébe. Az alábbi táblázat a leggyakoribb mérgezési tüneteket foglalja össze, a

mérgeket típusokba (I.-V.) sorolva. Ezek nem egy-egy mérge hatásai, hanem mérge csoportok tünetei. A táblázatból aztán bármilyen mérge összeállítható.

Példa: A tiszafa leveléből készített mérge okozhat rosszulletet/ájulást attól függően, hogy az áldozat mentődobása/mérgeellenállása sikeres volt-e. De ugyanez a mérge okozhat émelygést/gyengeséget kisebb koncentrációban.

A két hatás általában függ a mesélő találékonyságától, a felhasznált alapanyag minőségétől, a készítő szakértelmétől és az alkalmazott dózistól. Mindezeket ki lehet úgy is fejteni, hogy az áldozat levonásokkal dobja a mentődobását/mérgeellenállását.

Nem lehet olyan mérget készíteni, amelynek mindkét hatása halál, hiszen valami esélyt kell adni az ellenfélnek. Azt, hogy egy adott mérge nek mi a hatása, mindig a mesélő dönti el!

Mérgetípusok:

- I. semmi/émelygés/rosszullet/gyengeség/ájulás/halál
- II. semmi/gyengeség/görccs/bénultság/halál
- III. semmi/émelygés/kábultság/alvás/halál
- IV. / semmi/émelygés/bódulat/alvás/halál
- V. semmi/fp sebzés/ép sebzés/halál

Hatások:

Semmi: a mérge valamilyen oknál fogva nem hat;

Halál: az áldozat meghal, életerejé 0 alá csökken, egyszerű gyógyítás hasznavehetetlen;

Alvás/ájulás: az áldozat bizonyos időre magatehetetlen lesz, nem tud a külvilágról és nem lehet felébreszteni;

Hatás	Erő	Áll.	Gyors.	Ügy.	Akarat.	Asztrál	Intell.	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	varázs
Kábult	-2	-2	-2	-2	-5	-5	-	-15	-20	-25	-	nem
Görcs	-8	-	-8	-8	-	-	-	-30	-40	-35	-15	nem
Gyenge	1/2	-2	3/4	3/4	-	-	-	-10	-15	-20	-20	igen
Rossz.	1/2	-4	1/2	1/2	-2	-	-	-15	-10	-15	-10	nem
Émely.	3/4	-2	3/4	3/4	-	-	-	-5	-5	-5	-20	igen
Bódult	-	-	1/2	3/4	-10	-	-5	-20	-25	-25	-20	nem

Hatás	tám.	VSZ	Mentő	Erő	Ügy	Sebesség	varázslás	megjegyzés
Kábult	-2	-2	-2	-	3/4	3/4	nem	stun
Görcs	-4	-4	-4	3/4	1/2	1/2	igen	slow
Gyenge	4	-	-	1/2	-	-	igen	weakness
Rossz.	-3	-3	-3	3/4	1/2	3/4	nem	
Émely.	-1	-1	-1	-	3/4	-	igen	
Bódult	*	-6	-4	*	1/2	1/2	nem	lásd leírás

Görcs: az áldozat részlegesen lebénul, csak nehézkesen és lassan képes mozogni; Bénultság: az áldozat minden akaratlagos mozgásra képtelen; Kábultság: az áldozat tudata eltompul, akarata gyengül;

Gyengeség: az áldozat legyengül, képtelen bármilyen megerőltető tetterre;

Rosszullét: az áldozat komoly hányingerrel, fejfájással stb. küszködik; Émelygés: a rosszullét enyhébb formája;

Bódulat: a kábult áldozatot különböző látomások gyötrik.

A méregtípusok hatásai egymásra épülnek, így lehet olyan szabályt is alkalmazni, hogy a méreg hatása nem egyik pillanatról a másikra szűnik meg, hanem szép fokozatosan. Például a gyengeségből rosszullét lesz, abból émelygés és csak azután szűnik meg teljesen a méreg hatása. Az egyik legérdekesebb csoport a bódító mérgek. Ezek közvetlenül nem okoznak fizikai sebeket, hanem különböző látomásokkal gyötrik áldozatukat. Ez általában igen kellemetlen és legkülönbözőbb reakciókat váltja ki. Lehet, hogy az áldozat egyszerűen csak félni fog egy láthatatlan ellen-

félttől, ám az is elképzelhető, hogy dühödten nekiront a szörnynek, ami csak az ő elméjében létezik (*Phantasmal Killer*), avagy megbomlik az agya és mindenkinben ellenséget lát, még saját társaiban is, vagy akár csak áll és élvez a bódult lebegést.

A játék nyelvére lefordítva mindezt: a bódító mérgek csoportja alkalmas arra, hogy fantasztikus, meseszerű tüneteket idézzon elő. Te magad is kitalálhatsz ilyen hatásokat, de bizonyos varázslatok, varázstárgyak hatásait is kölcsönveheted. Okozhat egy méreg például tetszhalált (*Feign Death*) vagy éppen látnoki révületet idézhet elő (*Augury*), netán emlékeztetkieséssel is járhat (*Forget*).

Nem mindegy az sem, hogy ki és miből készíti a mérget. Az AD&D első kiadásában az orgyilkosok 9. szintől tanulhattak méreghasználatot, ez a második kiadásból sajnos kimaradt. A M.A.G.U.S. rendszere ismeri a méregkeverés képzettséget, ezért álljon itt most a méregkeverés, mint AD&D *proficiency*.

Méregkeverés

csoport: *rogue*

pont: 2

dobás: *Int -2*

Ezzel a képzettséggel a karakter képes a mérgeket maximális hatékonysággal használni, képes továbbá fölismerni a mérgeket színükről, szagukról, hatásukról stb. Erre szintenként 5% esélye van.

Ki tud keverni szinte bármilyen mérget - feltéve, hogy az alapanyagok a rendelkezésére állnak. Ehhez legtöbbször egy alkimista vagy vajákos (a növények ismerője) segítsége kell.

Ha fölismert egy mérget, kikeverheti az ellenszerét. Természetesen az sem mindegy, milyen alapanyagból készül a méreg. Az alábbi lista kis ízelítőt ad, miből is lehet ártó anyagokat előállítani. A felsorolt növények mind léteznek, ám ismeretük még kevés - az elkészítés módja igen sokat számít. Például a ricinusmag nyersen igen mérgező, de olaját már orvossággként használják.

Az alapanyagok mellett szerepel az erősségére utaló kereszt. Ez csak tájékoztató jellegű. Szerepel ezenkívül a típusa, hogy fegyverre kenhető-e és hogy a növény melyik része mérgező.

Alapanyagok

Mérges növények:	erő	típus	fegyver	hatórész
Aggófű		I		virág
Anyarozs	++	II	+	termés
Bangita		I		mag
Beléndek	+	III-IV	+	levél
Borostyán		I		mag
Csomorika	++	I		levél
Datura	++	III	+	virág
Disznósaláta	+	III		nedv
Ebszőlő		III		szár
Farkasalma	+	I		levél
Fehér zászpa	++	III		gyökér
Fekete hunyor	++	IV		gyökér
Foltos bürök	++	I	+	szár
Földi tők		I		gyökér
Gyöngyvirág	++	II	+	termés
Gyűszűvirág	++	II	+	virág
Kapotnyak		I		levél
Keserű mandula	++	I		mag
Lila akác	+	I		mag
Lobélia		I		bimbó
Maszlág	++	IV	+	levél
Mák	+	IV		gubó
Méreggyilok	++	I	+	levél
Mételykóró	++	I		mag
Nadragulya	++	IV	+	levél
Őszi kikerics	++	III	+	mag
Ricinus	++	I	+	mag
Tavaszi hérics	+	II		virág
Tiszafa	+	I		levél

Mérges gombák:

Cölöpgomba	+	I	
Gyilkos galóca	++	I	
Légyölő galóca	+	III	
Nagy döggomba	++	I	
Párducgalóca	++	IV	+
Sárga kínvirággomba	+	I	
Selyemgomba	+	I	
Susulyka	++	I	
Tulipán csészegomba		I	

Mérgező állatok:

Mezei skorpió	++	II	+
Óriás skorpió	+	II	+
Farkaspók		II	+
Fekete özvegy	++	II	+
Madárpók	+	II	+
Varangy		II	+
Csörgőkígyó	++	II	+
Kobra	++	II	+
Mamba	++	II	+
Vipera	++	II	+

Egyéb mérgek:

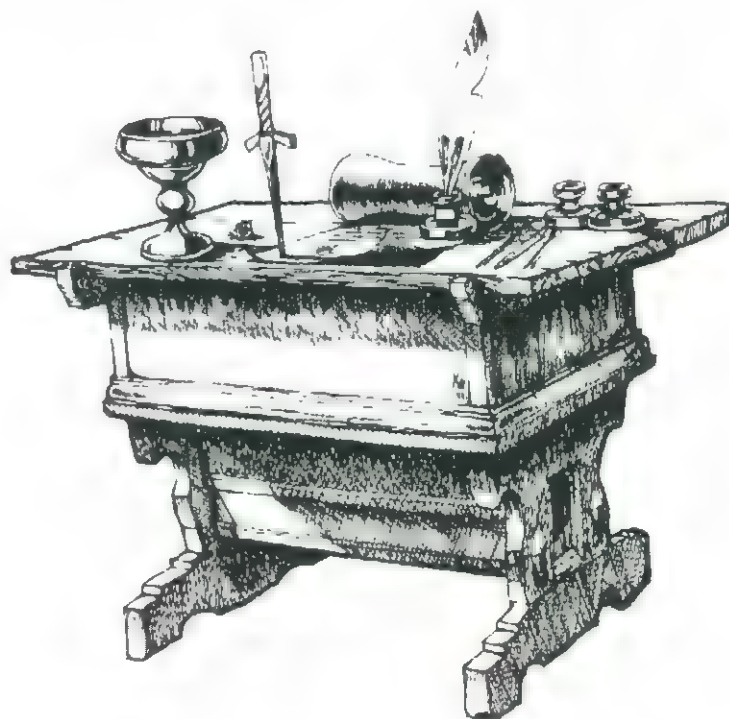
Arzén	++	V	
Cianidok	++	V	+
Foszfátok	++	I	
Gyémántpor	++	V	
Nitridek	++	I	
Klórgáz	++	V	
Szénmonoxidgáz	++	V	
Mustárgáz	+	I	

A fentiekén kívül persze még igen sokféle hatás elképzelhető. Az anyarozs különleges hatása például, hogy ha nem halálos, az áldozat perifériás testrészei (orr, fül, ujjak) elüszkösödnek és lehullanak. A párducgalóca hatóanyaga dühöngő örületet okoz. A gyémántpor ugyan lassan öl és drága, de a méregérzékelő amulettek nem fedezik fel, mert nem kémiai hat, hanem a bélbolyhokat fúrja át. Ennyit röviden a mérgekről, a használatukat a következő részben tárgyaljuk.

Felhasznált irodalom:

Brehm: Az állatok világa
 Rápóti - Romváry: Gyógyító növények
 Galambosi - dr. Lévai - dr. Örsi: Mérgező növények
 Varró Aladár Béla: Gyógynövények gyógyhatásai
 Búvár zsebkönyv sorozat: Pókok, skorpiók
 Kígyók, békák
 Gombák

Jakab Zsolt



TÖRP RÚNA

A Tarin hegységet már évezredek óta lakják törpök: birodalmuk méretéről, lakóinak számosságáról csak fogalma lehet a felszín népének, ám a törp kultúra összetettségéről és nagyságáról csupán elképzelésekre támaszkodhatunk. Kétségtelen, hogy a törp rúnairás ősbib és bonyolultabb mindennél, talán csak a kyrek jeler, az elfek írása vagy az aquir rovasok mérhetőek hozzá. A most közölt kicsiny értelmező szótár hasznos lehet mindenkinek, aki Északra téved, legalábbis így vélekedtek Wien-Shi embervadász klán mesterei, hisz a kötelezően megtanulandó ismeretek közé sorolták. Pontosságáért a Dorani Nagytanács vállalja a felelősséget, én mégis azt ajánlom mindenkinek, hogy kísérelje el nélkül ne merészkedjen le Tarin tárnáiba, mert nem felszíni embernek való dolgokra akadhat.

I 1

B B

P TH

II 2

D

W v. U

III 3

DR v. TR

Z v. ZH

IIII 4

E

IIII 5

F v. V

Dawaz: Törp

IIII 6

G

Karak: Hegység, birtok

IIII 7

H

Karaz: Erős, kitartó, öreg

IIII 8

K K v. KH

Kazad: Erődítmény, város

IIII 9

M KAR

Dum: Végzet, káosz, sötétség

10

L v. UL

Duraz: Szikla, kő

100

M

Azak: Balta, fegyver

1000

N

Drakk: Sárkány, szörnyeteg

NG

Urkk: Ork, ellenség, bolond dolog

A v. I

O

Grungl: A bánya törp istene

AK

R R

Azul: Fém

AZ

T

Azgal: Kincs

Ungor: Barlang, földalatti járat

Kadrin: Hegy, ösvény

Varn: Hegyi tó

Grimaz: Har- sány, vad

Grom: Eszes, bátor, kemény

Az-Dreugl: Nagy balta

Ok: Okos

Okri: kézműves (gyakori törp név)

Ori: Munka

Und: Megfogni, elfogni

Ril: Fényes, csi- szolt, éles

Lok: Összeeskü- vés, intrika

Galaz: Nemes- fém

Goraz: Ostoba, mágikus

Grung: Bánya

Karag: Csúcs, magas hegy

Kazak: Háború, csata

Rhun: Rúna, mágikus jel, név, szó, hatalom

Baraz: Kővér, ígéret

Dammaz: Harag

Grun: Kala- pács

Grong: Üllő

Zaraz: Aján- dék

Dammaz-K- ron: A harag könyve

Kron: Könyv, krónika, te- kerics

Troll: Troll

Trolldrengi: Trollölő

Dreg: Ölni

Drakendrengi: Sárkányölő

Grontdrengi: Óriásölő

Gront: Óriás

Urkdrengi: Or- kőölő

Grungron: Fém munka, kovácslás

Ankor: Biroda- lom, ország

Strommez: Fo- lyam, folyó






















































































Trogg: Nagyt zabálni

Gazan: Pusztaság, síkság

Zorn: Hegyes vidék

Vorn: Falusi vi- dék

Urbaz: Keres- kedni

 Bolg: Csengő, széles	 Dharkhangron: A sötét földalatti világ	 Rhunkri: Rúna-kovács	 Mingol: Torony	 Thongli: Sisak, amit orkot vagy goblint legyőző harcosok viselnek
 Gorog: Sok sör inni	 Grobkhaz: Ork vagy goblin kegytárgy	 Drinn: Út, országút	 Migdhal: Kőház, fogadó	 Ungrim: Megbízhatatlan ember
 Tromm: Szakál	 Wytryth: Erdőből hozott farönk	 Ungdrinn-Angkor: Nagy-bírodalmi-földalatti országút	 Makkaz: Szerzőszám	 Vulkhrund: Búvóhely barlangban
 Skruff: Jelentéktelen szakállú (sértés)	 Thryngaz: Sötét, gonosz erdő	 Umgi: Emberek	 Thrund: Kénpor	 Vengryn: Bosszú, igazságtétel
 Rikk: Király, uralkodó	 Skree: Köves, sziklás talaj	 Elgi: Elfek	 Naggrund: Veszélyes hely, ahol trollok vagy sárkányok élnek	 Drung: Megütni, megtámadni
 Wand: Mágikus rúnákkal ékített bot	 Skrund: Követ faragni	 Gor: Vadállat vagy babár	 Thragh: Győzelem	 Khrum: Nagy harci dob
 Thag: Rémisztően meggyilkolt	 Klad: Fém páncél	 Goruz: Trófea	 Noggarrung: Trollkoponyából készült ivókupa	 Ongrum: Zsoldos, szövetséges
 Gromdal: Ősi kegytárgy	 Ang: Fegyvert kovácsolni	 Agrul: Nyomok a kőben	 Brynn: Szépen díszített	 Vithang: Szolga, kereskedő
 Grizdal: Évszázados sör	 Kuchungkuchung: kút, vizkepek	 Azkahr: Masszív építmény	 Thrung: Pajzsfall	 Wulthrung: Pénz, jutalom, jóvedelem
 Hazdal: Friss sör	 Rinn: Királynő	 Izkhrul: Kőbe vágott nagy híd	 Barragh: Kőhajító, dárдавető	 Zunthrum: Szobor
 Valdahaz: Sör erjesztés	 Drangthrong: Hatalmas törp sereg	 Ekrund: Kőbe vágott lépcső	 Oggraz: Ogre	 Vorkhul: Vándorló ork vagy goblin horda
 Aruzkhuul: A goblinok barlangban becserk. művészete	 Vongal: Idegenek Kelet felől	 Huzhrung: Masszív városfal	 Raggarrinn: Trollirhából készült köpeny	 Thrynaz: Törvény, szabály, becsületkódex
 Wanaz: Szakáll nélküli, méltóságát veszített törp	 Mizpal: Vulkáni üveg	 Muzkhgrum: Ostromgép	 Thrag: Seb	 Zagaz: Emlékezés, történelem, saga
 Khulghur: A trollra vadászás művészete	 Nathgar: Arannyal díszített bőrruha	 Zhufbar: Városkapu	 Barak: Kapu, torony, fal	 Gorm: Idős, öreg, hatalmas, hosszúsakállú
 Gnollengrom: Tisztelet a nagyszakállú törpnek	 Frongol: Barlangterem	 Zhuf: Hegyi patak, forrás	 Garaz: Fiatal, bátor, lázadó	 Thi/Throng: Klán
 Drongnel: Sárkányosított barlangi gombával, sörben pácolva	 Varrkhul: Ellen-séges törzsfőnök			
 Grindel: Különleges női törp ruha	 Khaz: Palotaterem			
 Thingondrongol: Hely, ahol sör vagy kincs van elrejtve	 Thryng: Az ősök dicsősége			
 Arkhandrazkal: A rúnák nemesfémbe vésése trollfoggal	 Grongol: Sír, ősök kincse			
 Zharr: Tűz	 Gromthi: Ős, előd			

Az alábbi rúnairással ellátott kőlapot, Kazaz a Karak - az egyik legősibb törp város - kapuján láthatjuk. Az utazókat a mindenkori uralkodó nevével tájékoztatja.

KRYNYM PAVARU IIMFZYTH TTHHAK

Törpül így hangzik:

KRANGAL OGGRADRENGI RIKK KARAZAKARAK
GORMGORMGORMTHI GNOLLENGROM ORI VARRKHULGZAGAZ

Lefordítva:

Krangal az Ogreölő, Karaz a Karak királya, A bölcs, A bátor, A vén-séges vén. Lássátok tetteit, halljátok dicsősége győzelmeit, és emlékezzetek!

LEVELEZÉS - HÍRMONDÓ

Könnyű dolgom van kivételesen, több levél is érkezett szerkesztőségünkbe, olyanok, melyek választ érdemelnek, s véletlenül nem M.A.G.U.S.-t kérnek. Remélem a tendencia megmarad, s akkor hónapról hónapra még két órával többet kell eltöltenem a RÚNA gondozásával. Félreértés ne essék, nem mintha bánnám, az efféle feladatoknak szívesen teszek eleget, nem úgy mint például... Na de hagyjuk. Lássuk inkább a termést:

Tisztelt Novák Csanád!

Hurrá legalább a megszólítással nincs gond. Én nem vagyok valami nagy levelező, de legutóbb megróttak emiatt, s most igyekszem magamon erőt venni.

A könyveidet - Halál havában, Észak lángjai - nagyon remeknek tartom. Szerintem a magyarul megjelent fantasy könyvek sorában a legjobbak. Külön jónak találtam a "Halál havában" függelékét, amit a második kötetből nagyon hiányoltam. Remélem a "Karneválból" nem fog kimaradni. Szerintem a kiegészítő információk mellett, a főbb szereplők PANTEON szerű leírását is sokan olvasnák szívesen. Ha úgy érzed, hogy zavarólag hatna, legalább visszamenőleg. Jó ötlet lenne gazdaságilag is, felkeltené az érdeklődést a M.A.G.U.S. iránt és viszont.

A RÚNÁt már kezdettől fogva olvastam, és van néhány dolog, amit nem értek, hiányolok vagy ellenzek. Nem értettem pl.: hogy a TABULA MAGICA-ban a varázstárgyak is benne vannak-e? Mert ha nem, jó lenne egy külön rovatot indítani számukra. Sajnáltam, hogy a 4.R-ban összesen alig több mint 3 oldalnyi anyag volt értékelhető. Kicsit össze lett csapva. A kérdésre a válasz, de megmutatkozott. Én is úgy gondoltam, hogy a RÚNA foglalkozzon más szerepjátékokkal is. De majd csak akkor, ha

már a M.A.G.U.S.-ról nem lesz mit írni (kb. úgy 2020-ban). A 4.R-ból leginkább a Bestiáriumot hiányoltam, összesen 41db szörny, Brrr! NJK-t, némi munka árán ugyan, de minden további nélkül tud készíteni a KM. Nem értettem még, hogy a 3.R-ban szereplő Crantai kóborlónál a megjelenő 2k6 db a véletlenszerű találkozásra vonatkozik-e, vagy az évenkénti összegyűlésükre.

A PANTEONBAN nincs megadva, hogy van-e mágikus tárgyuk, ha igen, milyen. Az anyagi helyzetük is nagyon homályos. Mit hordanak maguknál és mit rejtenek el a búvóhelyükön? A 4.R-ban, TABULA MAGICA-ban, arról van szó, hogy csak a varázslók testére írt jeleket lehet utólagosan feltölteni. Akkor mit jelent a több helyütt szereplő "vésés" kitétel? Az illusztrációkról szólva, nagyon fontosnak tartom a jó képeket, de azt nem szabad elfelejteni, hogy ezek mégis csak mellékesek. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy ne legyenek képek, hanem azt, hogy ne legyenek öncélúak. Segítsen megérteni a szöveget, nyújtson valamilyen információt.

Jelenleg a három legfontosabb rovatnak a BESTIÁRIUM-ot, a TABULA MAGICA-t, és a PANTEON-t tartom. Egyelőre, ugyanis ez később úgyis változni fog.

Nagyon kíváncsian várom (és nemcsak én) a M.A.G.U.S. (és a Karnevál) megjelenését. Remélem nagy sikerük lesz.

További jó munkát, jó játékot, és sok sikert kíván:

Hegedűs Zoltán

Ez igen! Az ilyen leveleket szeretem. Ezért is közöltük le teljesen. No meg azért, hogyha valakinek kedve támad, lehet vitatkozni rajta. A válaszként:

A dicséretet köszönöm, a Karneválnak is lesz függeléke. Egyébként a fenti kívánságok összefoglalása kép-

pen a 7.R-ban csak és kizárólag "értékelhető" M.A.G.U.S. anyagok lesznek, tíz oldal terjedelemben. Amolyan kívánságműsor gyanánt. Így jár aki levelet ír. A TABULA MAGICA közöl majd varázstárgyakat is.

A Crantai Kóborlónál a megjelenés száma a véletlenszerű találkozásra vonatkozik, az évenkénti összejövétel esetében szorozd meg k6-al. Az egyéb hiányosságokra a jövőben jobban odafigyelünk (varázstárgyak, anyagi helyzet, stb.). A vésés is a varázsló testére vonatkozik, hisz nem csak ember varázslók léteznek. Lásd 5.R: Gyíkmágus. Egyébként is van néhány szekta a M.A.G.U.S.-ban részletesebben olvashatsz róluk -, akik a saját csontjukba vésik az efféle jeleket. Remélem, az 5.R BESTIÁRIUMA és az egész 6.R megnyerte tettségedet. A jutalom a következő szám lesz.

Most látom csak, hogy megint kifogytam a helyből, de nem volt szívem megcsonkítani a fenti levelet. Hiába no, megmelengette a lelkemet.

Kedves Tálosi Krisztián és Torkos Attila. A ti küldeményeitekre a következő számban kerítünk sort. Mégegyszer köszönet mindenki fáradságáért. Viszlát!

NCS

RÚNA
SZEREJÁTÉK MELLÉKLET
FELELŐS KIADÓ: NOVÁK CSANÁD ÜGYVEZETŐ IGAZGATO
MUNKATÁRSÁK: GÁSPÁR ANDRÁS NYULÁSZI ZSOLT
MŰVÉSZETI VEZETŐ: MARJAI CSABA
HÍRDETÉSFELVÉTEL: VALHALLA DESIGN GROUP TELEFON: 182-0430
TERVEZÉS, GRAFIKAI MEGJELENÍTÉS, TIPOGRÁFIA: VALHALLA DESIGN GROUP



Valhalla Páholy

K Ö N Y V K L U B

FELHÍVÁS!

Bizonyára hallott már róla, hogy a könyveket is ÁFA-val sújtják - ez pedig a könyvárak drasztikus emelkedését vonta maga után. Ha azonban belép a **Valhalla Páholy Könyvklubba**, idén is a tavalyi áron juthat hozzá megjelenő kötetekhez.

A **VP Klub** működése amerikai mintát követ - magyar árakon. A klubtagság évi 1000 Ft - ám ebben az összegben benne foglaltatik négy Ön által kiválasztott kötet ára. A tagok három havonta értesítőt kapnak a következő negyedévben megjelenő művekről, s csak annyi dolguk marad, hogy eldöntsék, mely köteteket kívánják megkapni. Évi négy kötet választása esetén nem kell a tagsági díjon felül fizetni, bármennyi legyen is a bolti ár. A többi, tetszőleges számú kötet megrendelésekor az árból 10% kedvezményt adunk, és nem számíttunk fel postaköltséget. Minden kötetet a megjelenés napján postázunk. Minden év végén a tagok olyan nívós ajándékkötetet kapnak, mely utcai árusításra nem kerül. Ha tetszik ajánlatunk, ha a **Valhalla Páholy Könyvklub** tagja kíván lenni, töltse ki az alábbi belépési nyilatkozatot, és fizesse be a tagdíjat rózsaszín postautalványon. Ne felejtse elküldeni a belépőnyilatkozatot és a befizetést igazoló utalvány másolatát a Valhalla Páholy címére. (1016 Budapest, Alsóhegy u. 6.)



Valhalla Páholy

K Ö N Y V K L U B

FIGYELEM!

A belépési nyilatkozat és a pénz feladását igazoló csekk beérkezése után a Valhalla Páholy elküldi a Könyvklubhoz tartozást igazoló tagsági kártyát és az aktuális negyedévre vonatkozó könyvlistát.

Kérjük, hogy a lista alapján eszközölt megrendeléseket az aktuális negyedév utolsó havának első napjáig (március 1., június 1., szeptember 1., december 1.) adják postára, mert csak ebben az esetben tudunk teljes garanciát vállalni a megrendelés teljesítésére.

BELÉPÉSI NYILATKOZAT

NÉV:

VÁROS:

UTCA:

HÁZSZÁM

IRÁNYÍTÓSZÁM:

Kérjük nyomtatott nagybetűvel kitölteni!

A jelentkezési lapot nem kell kivágnia, a fénymásolatát is elfogadjuk.



- ÉRDEKLI A FANTASY; KIVÁNCSI A SZEREPJÁTÉKRA?
- SZERETNÉ TUDNI, HOGY MI JELENT MEG E MÚFAJBAN; ESETLEG ÍRÁSSAL KACÉRKODIK?
- KLUBOT ALAPÍTANA, VAGY FANZINT INDÍT?

KERESSEN MEG MINKET, SEGÍTÜNK!

AZ EGYESÜLET TÁMOGATÓI A MOZGALOM FELVIRÁGOZTATÁSÁT JELÖLTÉK FELADATUKUL! MINDEN SZERDÁN ÉS PÉNTEKEN SZEMÉLYESEN IS VÁRJUK AZ ÉRDEKLŐDŐK JELENTKEZÉSÉT.

CÍMÜNK: 1149, BUDAPEST, BUZOGÁNY U. 4.

(KAPUTELEFONON - VALHALLA PÁHOLY) TEL./FAX: 183-7299

SZENZÁCIÓ!

A BELVÁROSBAN

MAGYAR UTCA 1/B.

SZÍNES

FÉNYMÁSOLÁS

AZONNAL

*Olesó árakkal
Hosszú nyitvatartással
8-20⁰⁰*

*Kedvezmény nagyobb
példányszám esetén*

Tel.: 118-9481

Tel.: 118-5003

VDG-MARJAI DESIGN

GURU

Ár: 150Ft

93

szakosztató informatikai magazin

+ 16 oldal

RÚNA

64



TUDOMÁNYOS
ASZTRÓLOGIAI BT

ENGEDMÉNYEINK:

SOFTWARE 10%

TANÁCSADÁS,
HOROSZKÓP 30%

1032 BUDAPEST, ÁGOSTON U. 32
TELEFON: 167-0427

Most

legyen veletek!

havonta az
árusoknál

NEXON

KERESKEDELMi & SZÁMÍTÁSTECHNIKAI BT

1029 Budapest, Kinizsi Pál u. 16.

Telefon: 176-5107

Kedvezményeink:

Hardware 4%

Software 5%

**Reklámfotó,
fotógrafika 30%**

VDG-MARJAI DESIGN

REKLÁMGRAFIKA
REKLÁMFOTÓ
HÍRDETTÉK
Keresse a lovat, amely nyolc lábbal
száguld a siker felé!
INGYENES MINTAKATALÓGUSUNKAT!
6 BUDAPEST, ALSÓHEGY U. 6.
TELEFON/FAX: 182-0430

VDG-MARJAI DESIGN

VDG

VALHALLA DESIGN GROUP

Autodesk Animator Pro

2



Hahó emberek, grafikusok és a többiek. Azt csiripelték a verebek, hogy az Ani. Pro készítői nagyon sokat csuklottak az elmúlt hónapban. Remélem igaz volt a hír!

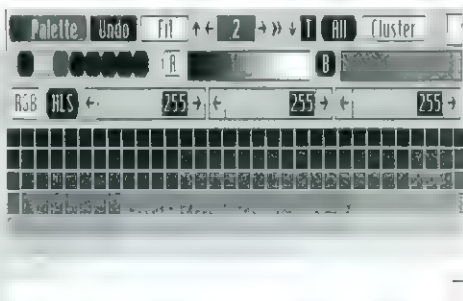
Ezt a szép menüsört ugye már mindenki látta? Ha nem, hát gyorsan nézze meg.

Az előző számban (akkor még jobbaktak a fogaim) említettem a Frames és a Palette menüt. Most ők következnek: Frames - A nyilak közötti nagy téglalapban található az aktuális frame számát. A bal gomb lenyomásakor a cursor pozíciójának megfelelő frame-re ugrik. Jobb gombbal egy kicsi táblát látunk, ahol beállíthatjuk, hogy mely frame-et kívánjuk aktivizálni. A nyilak pontosan ugyanazt jelentik mint a kezelőtáblán. A nyilak mellett szám az összes frame-értékét jelzi. Rákklikkeléskor egy ablak jelenik meg, ahol megadható az összes frame-szám. **INSERT** - Bal gombra egy új fázist szúr a meglévők közé. Jobb gombbal lejön az insert menü, ahol beállíthatjuk, hogy hány új frame-et akarunk beszúrni. *2, *3, *5, kétszeresére, háromszorosára, illetve ötszörösére növelhetjük a fázisok számát úgy, hogy minden képkockát megsokszorozunk. Ezek szerint, ha volt 8 fázisunk és a *2-re nyomunk, akkor lesz 16 (érdekes mi?). Ezek úgy helyezkednek el, hogy az 1-2. frame az 1. fázist, a 3-4. a 2., az 5-6. a 3. stb. fázist fogják tartalmazni. **DELETE** - Bal gombbal törli az aktuális fázist. Jobb gombbal a Delete menü bukkan elő. Itt négy opció közül választhatunk: 1 *Segment* - Az aktuálisan kijelölt csoportot törli. 2 *All but Segment* - Csak a kijelölt csoportot nem törli. 3 *Frames from current* - Az aktuális frame-től töröl beállítható számú fázist. 4 *Cancel* - kilépés.

Segment A B C D - az egymás utáni fázisokat csoportba rendezhetjük. Négy csoportunk van A, B, C, D. A törlésnél, és a Time Select-nél lesz szerepe. A hozzárendelés pófonegyszerű. A betűk alatti bi-

gyu-
szon kell be-
állítani a kezdő, ill. vég-frame pozícióit. Ezek után az A, B, C, D betűk valamelyikére rányomunk jobb gombbal. Ezzel készen is volnánk. A csoport hosszát az F, S, A switch-ek melletti téglalapban láthatjuk.

MARKS A B C D - Mind a négy betűhöz hozzárendelhetünk egy-egy fázist. A hozzárendelési eljárás itt sem különbözik sokban, csak nem kell kezdő, ill. végpontot beállítani, mivel nem tartományt adunk meg, hanem egy pontot. Kiválasztjuk aktuális frame-nek azt, amelyiket a betűhöz akarjuk rendelni. Ha ez megvan, akkor a jobb gomb segítségével véghezvihetjük tervünket. **Play Speed** - A lejátszási sebesség adható itt meg. (Kezdőknek: mennyi ideig várakozzon két egymás utáni képkocka kirakása között.) Értéke 0 és 120 között állítható. 0- a leggyorsabb, 120- a leglassabb sebesség. Az F, S, A, illetve a **TIME SELECT** kapcsolókkal/menükkel később foglalkozom.



Palette menü: A második kép ezt ábrázolja. Egy-két fontos tudnivaló: **Cluster** - jelentése csoport. Ezek segítségével szelektálhatjuk a színeket. Két cluster-ünk van: A és B. A nyilak alatt találjuk az A-t, a cluster felirat alatt pedig a B-t. Definíálásukról még lesz szó. Vigyáznunk kell, mert a palett menüben nem mindig működik az Undo funkció. A nyilak stb. már ismertek. A FIT-ről egy picit később. T - a Time select kapcsolója. **ALL/CLUSTER** a végzendő művelet hatáskörét állítja. **ALL** - mind a 256 színre vonatkoznak, **CLUSTER** - csak az aktív clusterrel történik a műveletvégzés. **RGB/HLS** - Azt hiszem elég egyértelmű a funkciója. Azt adhatjuk meg, hogy a színeket melyik rendszer szerint állíthatjuk. Ezek mellett találunk három számot, amik az aktuális szín rgb, ill. hls értékeit tartalmazzák. Itt állíthatjuk

is
őket.
Látunk még
egy 8*32-es hálót. Ide van besűrítve mind a 256 szín. Az egér gombjai már megint nagy szerepet játszanak, ugyanis a jobb gomb célnak jelöl ki egy színt, vagy egy clustert, míg a bal gombbal megadhatjuk a forrást. Nyomjunk rá a két cluster közül valamelyikre jobb gombbal! Ekkor a képernyő tetején meglátjuk a *Start* feliratot, és mellette annak a színnek a számát, amin a cursor áll. Klikkeljünk egy színre bal gombbal! Ekkor a *Colors* felirat mögött azt látjuk, hogy milyen hosszú lesz a cluster (hány színt tartalmaz), a *Stop* mögött pedig a cursor alatt levő szín számát láthatjuk.

FIT - E funkció triviálisan egyszerű, de nehezen elmagyarázható. Ahhoz, hogy tudjátok, egy kicsit bele kell tekintenünk az ani. pro lelkivilágába. Amikor clusterrel műveletet végzünk és ez a funkció be van kapcsolva, akkor a program létrehoz a régi és az új palettából egy úgynevezett 'Cross reference' (kereszthivatkozás) táblázatot. Amelyben az található, hogy az új és a régi paletta között hol vannak eltérések és ebből kifolyólag milyen korrekciókat kell végezni a bitmap-en. Ezeket a korrekciókat a művelet befejezésekként végre is hajtja. Egy példából lehet hogy jobban érthető: Tegyük fel, hogy a 22. és 45. színünk piros, és a rajzoláshoz a 22. színt használtuk, de most az kell nekünk. Ha rámásolunk valamit, akkor megváltozna a kép színe. Ehelyett a program a másolás előtti 22. szín alkotóit összehasonlítja az új paletta összes színével és kiválasztja az árnyalatban legközelebb állót. A mi esetünkben ez úgy zajlik, hogy a másolás után a program elkezd pásztázni a színeket, majd amikor eléri a 45. színhez detektálja, hogy ez ugyanolyan, mint a volt 22. szín. Ezek után eltávolítja magába, hogy a bittérképen található 22-es színeket le kell cserélni 45-ösre.

Ezzel fityiszt mutattunk a palette táblának. Jövőhónapban újból találkozunk.

Sziasztok



Molnár Károly

Nagyon sok sportjáték lát manapság na-
világot, azonban akadnak köztük olyanok
is, melyek minőségükkel kiemelkednek a
szürke tömegből. Nos, egy ilyen játékot
fogok most bemutatni a kedves olvasó-
közönségnek. A játékot a Dynamix és az
Electronic Arts neve fémjelzi, így valószí-
nűleg senkit nem ért váratlanul a dolog. A
fiúk elég nagy fába vágják a fejszéküket
amikor az amerikai focit választották a já-
ték tárgyául. Azonban ez valószínűleg
nem egyedi dolog lesz, mert a kézikönyv
szerint a Front Page Sports sorozat első
tagjával állunk szemben. Reméljük a töb-
bi is legalább így sikerül. Most pedig lás-
suk a programot.

Quickstart

Ha gyorsan el akarjuk kezdeni a játékot,
akkor nyugodtan válasszuk ki ezt az opci-
ót, mely az addig beállított értékeket veszi
figyelembe és így indítja el a játékot.

Exhibition Play

Bemutató játék, melyben kívül esik a ha-
gyományos versenyeken. A csapatokat
különbözőképpen válogathatjuk össze,
nincs kötöttség az összeállításra. A be-
mutatójáték eredményei sehol nem táro-
lódnak és a további előrejutásunkba sem
számítanak bele.

League Play

A teljes versenyidény végigjátszása.

Initial Game Setting - kezdő játék beállítá-
sok

Modes - háromféle játékmód lehetséges
a programban. A játékmódok nem csak a
nehézségét befolyásolják a játéknak, ha-
nem az irányítást is. Basic üzemmódban
gyakorlatilag csak menedzseljük a csa-
patot, a gép irányít mindenkit. Standard
üzemmódban csak egy embert, míg Ad-
vanced módban az összes játékost irá-
nyítani tudjuk. Mindenek az Action beál-
lításra vonatkoztak. A Playcall módban is
a fent leírt 3 módban játszhatjuk a játékot.
A 3 mód mind azt befolyásolja, hogy ho-
gyan kerül kijelzésre a játék a Playcalling
képernyőn.

Control - 2 joystick és a billentyűzet kö-
zött választhatunk, feltéve ha nem bízunk
a computerre a dolog.

Game Plans - a játék indítása előtt ki kell
választanunk, hogy offenzív vagy defenzív
játékmódot kívánunk-e folytatni.

Other Settings - egyéb beállítható dol-
gok

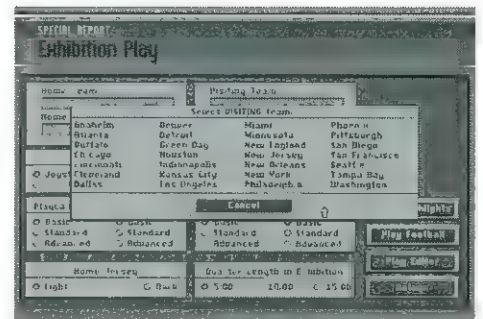
Home Jersey - a hazai csapat mezének
színe

Quarter Length in Exhibition - a negyedek
hossza percben

Weather Conditions - 3 féle módon lehet-
séges a játékban előforduló időjárást be-
folyásolni

- **Specific** - minden értéket nekünk kell
pontosan beállítanunk (hőmérséklet -
temperature, szélesebség - wind speed,
páratartalom - humidity, egyéb befolyáso-
ló tényezők - száraz időtől a hóesésig)

- **Month** - a gép kreálja az időjárást vélet-



lenszerűen, ha a stadion zárt, akkor ter-
mészetesen nincs jelentősége a dolog-
nak.

- **Computer** - ugyanaz mint az előző,
csak a gép figyelembe veszi azt is, hogy
melyik város közelében vagyunk éppen
és ehhez igazodva generálja az időjárást.

Játék közben az F1-et megnyomva a
Game Settings képernyőre jutunk, ahol a
már beállított értékeken és még egy pár
más dolgon tudunk állítani.

Miután végeztünk a beállításokkal, a
pénzfelidobás nemes cselekedetére kerül
sor. A pénzfelidobás két dolgot befolyásol-
hat. Egyrészt azt, hogy védők vagy táma-
dók leszünk és azt, hogy melyik térfél a
mienk.

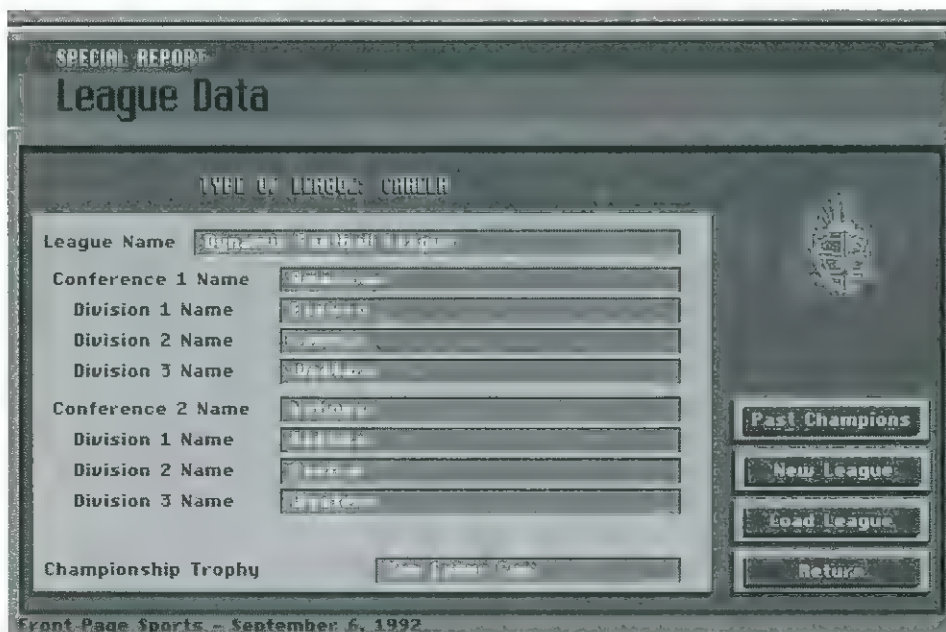
Calling Plays - a Playcalling screen 3
részre van osztva a középső részen 4 ab-
lak található ahol kiválasztható a nekünk
szimpatikus beállítás, míg a felső részen
újabb 4 nyomógomb található. Az első
gomb a Substitution nevet viseli, itt a cse-
rére ítélt játékosokat, illetve a helyette be-
álló másik játékost lehet kinézni magunk-
nak. A következő gomb a Special Teams
feliratot és lássatok csodát a speciális
csapatjátékokat lehet itt megtekinteni. A
harmadik gomb a Time Out nevet viseli
és a sportjátékot ismerők számára egy
kellemetlen eseményt takar. Az utolsó-
gombbal kilépünk a játékba.

Az Action Game részben a következőkről
érdemes megemlékezni:

- **Player cursor** - a mi általaunk irányított
játékost egy kis négyzet jelzi, mely tartal-
mazza a játékos mezének számát is. Ha
nálunk van a labda is, akkor egy kis nyíl-
lal is kiegészül a jelzés, egyébként pedig
a nyíllal jelzett játékosnál van a labda.

- **Action Modes** - a már leírt módok létez-
nek (Basic, Standard, Advanced)

- **Offenzív játékmód** - négyfajta beállítás
lehetséges melyeket a joystickkal lehet



beállítani: fel - *Pass-Deep*, le - *Pass-Short*, balra - *Run-Outside*, jobbra - *Run-Inside*. A beállításhoz a B billentyűt is kell használnunk.

- **Defenzív játékmód** - ilt is négyfajta beállítás lehetséges mint az előbb: fel - *man-to-man defense*, le - *Zone defense*, balra - *Outside defense*, jobbra - *Inside defense*.

- **Kick** - a rúgás beállítására többféle lehetőségünk van. Az Angle elnevezésű csíkkal mely a képernyő bal oldalán található a rúgás szögét lehet beállítani. Ezután a megjelenő csíkkal lehet az irányítást elvégezni.

- **Fouls and Penalties** - természetesen rengeteg szabálytalankodási lehetőség adódik a programban, de biztosíthatok mindenkit, hogy a program véresen megtorolja a szabálytalanságokat (20 fajta játékbeli hibát tud érzékelni a program).

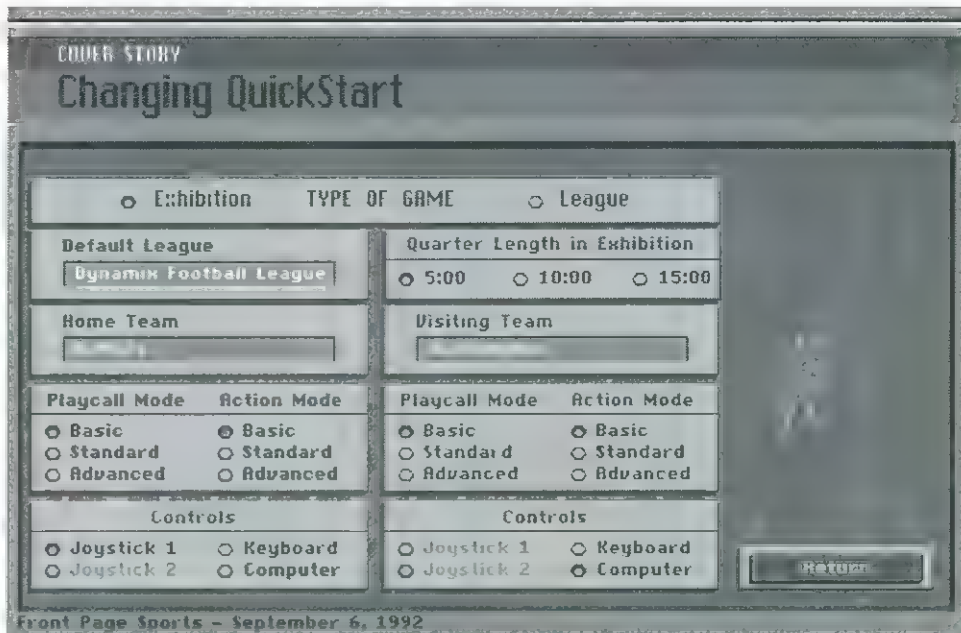
- **Injuries** - ahol szabálytalankodások fordulnak elő, ott nem ritkák a sérülések sem. Ha a játékosunk megsérül, akkor a gép automatikusan kicseréli azt a kispadon ülő társára. A megsérült játékos csak egy bizonyos időután léphet ismét pályára. Ez az idő természetesen a sérülésnek nagyságától függ. Persze előfordulhat az is, hogy a játékost soha többé nem látjuk viszont.

- **Weather** - Az időjárásról már szóltam a leírás elején pár szót. Érdekesség, hogy az időjárás tényező a labda repülésére is kihatással vannak.

- **Instant Replay** - A TAB billentyű megnyomásával a rögzített játékot tudjuk megtekinteni.

League Play

A játék lényegi részét elfoglaló League Play a szokásos jól kialakult hagyományokat követve egy manageri teendőket igénylő nagyszerűen kialakított játékrész. Ha kiválasztjuk a menüpontot, akkor legelőnykedésünkként új csapatokat kell alkotnunk. A csapatok típusa kétféle le-



het. Career típusú, ha hosszabb lélegzetűt szeretnénk, vagy Single-Season, ha csak egy játékszezont óhajtunk végigjátszani. Miután ezt kiválasztottuk a csapatok konfigurációját kell megalkotnunk. Természetesen a résztvevő csapatok száma (28 - 18 - 12 - 10 - 8) erősen befolyásolja a lejátszásra kerülő meccsek számát, valamint a csapatok létszámát. A csapatok összeállítása a már megszokott módon történik, igazából sok érdekesség nem található itt. A Team Data menüpontban a csapatra vonatkozó összes adatot megtalálhatjuk. A lejátszandó mérkőzéseknél beállíthatjuk, hogy a gép csak szimulálja az elért eredményeket, vagy ténylegesen le kelljen játszani a mérkőzéseket. A mérkőzéseket a gép állítja össze és közli velünk hetes megosztásban, hogy mikor melyik csapat játszik.

Egy csapat 47 lehetséges játékosból állhat. Mindössze 3 fajta játékoscsoport létezik a játékban (Assigned Slots - fix pozíciójú játékosok, Open Slots - szabadon kitölthető helyű játékosok, Injured Reserve Slots - sérültek).

- **Team Roster** - a szokásos adatokat tartalmazza a csapatról (SPeed - gyorsaság, ACceleration - gyorsulás, AGility - rugóság, STrenght - erő, HAnds - kézbiztonság, ENdurance - hibák és sérülések, INtelligence - okosság, DIscipline - fegyelem).

- **Player Data** - a játékosok minden ada-

tát tartalmazza.

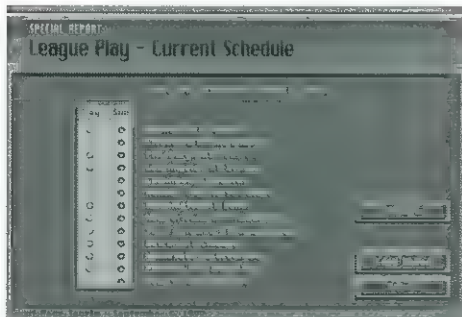
- **Injury Status** - a sérülések mértéke

- **Statistics** - természetesen itt sem hiányozhat egy mindenre kiterjedő, alapos statisztika mely segít minket abban, hogy helyesen irányítsuk csapatunk tevékenységét.

Play Editor - Egy teljesen különálló része a játéknak. A hely hiánya miatt csak címszavakban említem meg az itt elérhető lehetőségeket: - játék editálása - játékosok mozgatása, cseréje - játék tervezése - játék pálya editor.

Kellemesen csalódik néha az ember a sportjátékokban. Úgy gondolom, hogy mindenkinek érdemes lenne egyszer foglalkozni valamilyen sportjátékkal, mert meglepően másfajta élményt képesek nyújtani, mint például egy lövöldözős játék. Persze az sem árt, ha az embernek némi kézikönyv is a kezébe akad a játék közben, ugyanis nagyon sok mindent meg lehet tudni a játékról és a sportágról így. Nem utolsó szempont az sem, hogy néhány helyen külön tutorial részt is mellékelnek a játékhoz, így még jobban el lehet sajátítani az éppen aktuális sportágot. Maradva a Football-nál nem egy fantasztikus program, azonban kellemes kikapcsolódást jelenthet minden géptulajdonosnak.

Bear™



Assembly programozás

Boomby & Mc.Master rovata

Most sajnos a CODE hossza miatt kénytelenek lesztek a mi felejtethetetlen, valamint lenyűgöző stílusunkat mellőzni, (de ami késik, az nem múlik)

A közötti forráslista egy sprite csillagmozgás code-ja. Ha valaki rendszeresen olvassa ezt a rovatot és veszi a GURU-t, akkor a hiányzó megnyitást be tudja helyezni a program megfelelő részeibe és akkor futtatni is képes lesz.

```
P: lea $dff000,a6 ;itt indul a prg
    moveq#0,d3 ;sebesség mutató
    bsr sper ;sprite inic.
ras: tst.b $5(a6) ;raster teszt
     bne.b ras
     cmp.b #$40,$6(a6) ;elérte a $40. sort?
     bne.b ras ;ha nem, akkor újra
adder: lea sprite,a0 ;sprite 1 mozgítás
        moveq#12-1,d0
.c addq.b #2,1(a0) ;4 pixellel mozg.
   tst.b 1(a0)
   bne .z
   move.b #$20,1(a0);eredeti pozíció
.z lea 68(a0),a0
   dbf d0,.c
adder2: tst d3 ;sprite 2 mozgítás
       beq nosx
       lea sprite2,a0
       moveq#17-1,d0
.c addq.b #2,1(a0)
   tst.b 1(a0)
   bne .z
   move.b #$20,1(a0)
.z lea 48(a0),a0
   dbf d0,.c
   bra adder3
nosx: lea sprite2,a0
      moveq#17-1,d0
.c addq.b #1,1(a0)
   tst.b 1(a0)
   bne .z
   move.b #$20,1(a0)
.z lea 48(a0),a0
   dbf d0,.c
adder3: lea sprite3,a0 ;sprite 3 mozgítás
        moveq#24-1,d0
.c addq.b #1,1(a0)
   tst.b 1(a0)
   bne .z
   move.b #$20,1(a0)
.z lea 32(a0),a0
   dbf d0,.c
   not d3
   tst d3
   beq nos
adder4: lea sprite4,a0 ;sprite 4 mozgítás
        moveq#48-1,d0
.c addq.b #1,1(a0)
   tst.b 1(a0)
   bne .z
   move.b #$20,1(a0)
.z lea 16(a0),a0
   dbf d0,.c
nos: btst #6,$bfe001 ;bal egérgomb
     bne.w ras ;újra raszter figyelés
```

```
endprg: rts ;program vége
coplst: dc.w $180,0,$0182,0
        dc.w $1a2,$8,$01a4,$f,$1a6,$fff
        dc.w $1aa,$4,$01ac,$c,$1ae,$88f
        dc.w $1b2,$2,$01b4,$8,$1b6,$f
        dc.w $1ba,$4,$01bc,$c,$1be,$f
        dc.w $8e,$3000,$90,$30ff,$102,0
        dc.w $92,$30,$94,$c8
        dc.w $0104,$0000,$100,$1200
        dc.w $0108,$ffdb
        dc.w $124,sprite/$10000,$126,sprite
        &$ffff
        dc.w $128,sprite2/$10000,$12a,sprite2&$ffff
        dc.w $130,sprite3/$10000,$132,sprite3&$ffff
        dc.w $138,sprite4/$10000,$13a,sprite4&$ffff
        dc.w $e0,ures/$10000,$e2,ures&$ffff
        dc.w $f011,$fffe,$100,0
        dc.l $fffffffe
ures: dc.l 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
sper: lea task(pc),a0 ;spr1 eredeti helye
      lea sprite,a1 ;sprite futási helye
      lea ptab(pc),a2 ;csillagok koordinátái
      moveq #0,d1 ;sprite vége jelző
      moveq #12-1,d0 ;sprite magassága
.c move.l (a2)+,(a1)+ ;bemásolás a fix helyére
   move.l (a0),(a1)+
   move.l 4(a0),(a1)+
   move.l 8(a0),(a1)+
   move.l 12(a0),(a1)+
   move.l 16(a0),(a1)+
   move.l 20(a0),(a1)+
   move.l 24(a0),(a1)+
   move.l 28(a0),(a1)+
   move.l 32(a0),(a1)+
   move.l 36(a0),(a1)+
   move.l 40(a0),(a1)+
   move.l 44(a0),(a1)+
   move.l 48(a0),(a1)+
   move.l 52(a0),(a1)+
   move.l 56(a0),(a1)+
   move.l 60(a0),(a1)+
   dbf d0,.c ;ciklus, amíg d0 nem = -1
   move.l d1,(a1) ;vége beállítás
spr2: lea task2(pc),a0 ;sprite 2 inicializálás
      lea sprite2,a1
      lea ptab2(pc),a2
      moveq #17-1,d0
.c move.l (a2)+,(a1)+
   move.l (a0),(a1)+
   move.l 4(a0),(a1)+
   move.l 8(a0),(a1)+
   move.l 12(a0),(a1)+
   move.l 16(a0),(a1)+
   move.l 20(a0),(a1)+
   move.l 24(a0),(a1)+
   move.l 28(a0),(a1)+
   move.l 32(a0),(a1)+
   move.l 36(a0),(a1)+
```

```
move.l 40(a0),(a1)+
dbf d0,.c
move.l d1,(a1)
spr3: lea task3(pc),a0 ;sprite 3 inicializálás
      lea sprite3,a1
      lea ptab3(pc),a2
      moveq #24-1,d0
.c move.l (a2)+,(a1)+
   move.l (a0),(a1)+
   move.l 4(a0),(a1)+
   move.l 8(a0),(a1)+
   move.l 12(a0),(a1)+
   move.l 16(a0),(a1)+
   move.l 20(a0),(a1)+
   move.l 24(a0),(a1)+
   dbf d0,.c
   move.l d1,(a1)
spr4: lea task4(pc),a0 ;sprite4 inic.
      lea sprite4,a1
      lea ptab4(pc),a2
      moveq #48-1,d0
.c move.l (a2)+,(a1)+
   move.l (a0),(a1)+
   move.l 4(a0),(a1)+
   move.l 8(a0),(a1)+
   dbf d0,.c
   move.l d1,(a1)
rts
ptab: dc.l $30504000,$41c05100 ;pontok koordinátái
      dc.l $52006200,$63807300
      dc.l $74e08400,$85409500
      dc.l $9660a600,$a7a6b700
      dc.l $b870c800,$c935d900
      dc.l $daf0ea00,$eb50fb00
ptab2: dc.l $30503b00,$3cc04700
      dc.l $48005300,$54805f00
      dc.l $60e06b00,$6c407700
      dc.l $78608300,$84a68f00
      dc.l $90709b00,$9c35a700
      dc.l $a8f0b300,$b450bf00
      dc.l $c090cb00,$cc30d700
      dc.l $d860e300,$e4a0ef00
      dc.l $f0f0fb00
ptab3: dc.l $30503700,$38903f00
      dc.l $40304700,$48004f00
      dc.l $50f05700,$58505f00
      dc.l $60a06700,$68706f00
      dc.l $70307700,$78107f00
      dc.l $80d08700,$88008f00
      dc.l $90809700,$98e09f00
      dc.l $a0f0a700,$a880af00
      dc.l $b030b700,$b860bf00
      dc.l $c020c700,$c850cf00
      dc.l $d090d700,$d8c0df00
      dc.l $e0e0e700,$e850ef00
ptab4: dc.l $30503300,$34903700
      dc.l $38303b00,$3c003f00
      dc.l $40f04300,$44504700
      dc.l $48a04b00,$4c704f00
      dc.l $50305300,$54105700
      dc.l $58d05b00,$5c005f00
      dc.l $60806300,$64e06700
```

folytatás a 70. oldalon



MÁGIKUS LAPOK

Lassan itt a nyár, jön, jön közeleg. De addig is, amíg teljesen ideér, egy kis Mágikus Lapok talán elszórakoztatja a hű olvasót. Nyáron indul meg igazán az élet RPG-s körökben, vakáció és szabadság ad időt az intenzív játékhoz.

A jelenlegi téma egy kicsit harcias lesz, mivel a harc kevés teret kapott eddig a rovatban. Amíg berzerker hangulatba hergeled magad a témához, egy kis visszatekintés. Különböző véleményeket kaptam a Balanceguard-ról (és ez így természetes), de a vélemények egy része miatt meg kell ismételnem kijelentésemet: Ez csak egy példa volt. Küldj be saját készítésű osztályt vagy Kit-et, hogy én is szórakozhassak valamin.

Az AD&D-ben a harc egyszerűen történik. Dobás dönt, hogy ki mozdul előbb, aztán mozgulási sorrendben dobások döntenek a találatról. A találatnál szintén dobás dönt a sebzésről, az eltalált levonja a HP-jából. Ha elfogyott a HP-ja, legyőzték (meghal, elájul stb.). Ez körülbelül ennyit jelent:

DM: Én 3-nál támadok, 6-os AC, talált. 5 HP-t sebezek.

PC: Uh, 2 HP-m maradt. 9-nél visszaütök, 17! 3-as AC talált? Akkor 8 HP-t sebeztem.

DM: Dobjál kezdeményezést. 2! Most te jössz előbb stb.

Sokan élvezik így a harcot, de nem mindenki. Elég nehéz egy harcot pusztán számokként felfogni. A másik lehetőség, hogy egy csatajelenetben semmi sem látható biztosan előre, a lehető legváratlánabb, legválogatosabb eseményeket szüli maga a káosz. Két elemét sorolom fel a csata élvezhetőbbé tételének, két ezekből származó szélsőséggel.

A HARCÍ MÓDOSÍTÓK BŐVÍTÉSE: Mindenféle helyzetre ami csak eszedbe jut a lehetségesek közül, számbeli módosítókat rögzítesz. Így például többféle lehetőséget adsz mindenre, eltérő előnyökkel, hátrányokkal és hatékonysággal. Mindent megpróbálsz számszerűsíteni, kezdve az eltérő hosszúságú fegyvert használó ellenfelek előnyei és hátrányaitól, a testrészek különálló AC-jának kiszámolásáig, a páncéltól függően. A mindenre kiterjedő

módosítók használata lassítja a harc menetét, sok időt vesz el mindenkitől a jobb módosítók kikeresése. De ha így kidolgozott harcra vágysz, ez mellékes lehet. Itt az lesz a baj, hogy mindenki minden helyzetben a legideálisabb módosítókra törekszik, ez sokszor nagyon megnöveli az eredmény előreláthatóságát. Alapjában így minden helyzetre a sablonok választékát hoztad létre, kezdve az aktuálisan leghetetlenebbtől, a leghatékonyabbig. Persze lehet hogy olyan sok sablonét, hogy jó ideig nem válik unalmassá. Előnye, hogy főleg kezdőknek egyszerű az ilyen fehéren-feketén leírt számok használata.

Ezeknek a módosítóknak a túlbujánzásából születik a HENTESMÓDSZER, vagyis a minden egyes cselekvésből maradandó következmény készítés. Minden sérülés számszerűen befolyásolja a karaktered hatékonyságát. A kardod hatékonyságába beleszámít, hogy mikor és hogyan élezted, hányszor és mit találtál el vagy tévesztettél el vele. A HP eloszlik a testrészeid között, és ahová túl sokat sebeztek, az szétlocssan, leesik, megbénul. Külön táblázatok támogatják az ellenfelek szétaprítását, gyakran anélkül hogy ezeket a karakterekkel szemben is használnák. Már volt erről szó... A PHB-ban nem találsz ilyet, mert enélkül is meghalhatsz, de ezzel mégis sűrűbben.

A SZÍNEZÉS: Akár az összes harci mozgulást is teljességében elmeséled, és megmutatod az érdeklődőknek. Kommentálsz a bevitt vágást és a melléütést. Ez több képességet és könnyebb elképzelhetőséget visz a harcba, a képzelőerőtől és előadóképességtől függően. Ez is megnyújtja a harc lejátszását, de ha erre vágysz, akkor mellékes, nem futóverseny. Az egyik módja az ilyen kiszínezős játéknak, hogy a DM kezeli a karakterlapokat minden számbeli adatukkal és dobással együtt, és a játékosok tényleg csak leírás formájában kapnak információt ezekről. A DM elmeséli, hogy mekkora vágást ejtettél az ellenfélen, és hogy érzed magad a buzogányütése után, de nem mond számbeli adatokat. Én úgy gondolom, hogy ha neked kell azonosulni és játszani a karakterrel, te legyél a szerecsényének meghatározója is. Így a karakteredre vonatkozó dobásokat dobjad te, a titkos dobásokat úgyis a DM fogja. A színezéssel pontatlanul információkat kö-

zölhetsz és kaphatsz, például leírhatod a többieknek, hogy nézel ki a tűzlabda után, a DM meg azt, hogyan néz ki ellenfeled mikor 13 HP-t belesebzelt. A jó, és tényleges információt árnyaltan közlő színezéshez sok játéktapasztalat kell. A legfőbb és legmegbízhatóbb színező egyén a DM (kéne hogy legyen), hiszen ő tud minden adatot ami ehhez szükséges (neki kéne tudnia). Mivel itt nem csak egyértelmű, egyszerű számokat kell mondani, sok év rutinjára van szükség. Hátránya akkor van, ha nem szereted részletezve hallani a véres dolgokat, vagy félreszínezve hallasz valamit és megfélembeszt.

A MEGÍTÉLÉS, TRÜKKÖK ÉS ÖTLETEK a színezéshez kapcsolódik, mindezekhez is tapasztalt, rutinos játékosokra és DM-re van szükség. Az "öreg" játékosokra már jellemző, hogy nem kell mindenhez szabályt használniuk, rutinból is tűrhetően megoldanak dolgokat. Sőt, gyakran nem is foglalkoznak a szabályokkal, egy időszakon túljutva már szabályok nélkül is jól lehet játszani. Megítélik a körülményeket, és szabály nélkül is a játék menetébe illően tudnak dönteni. Szabályokat meg olyan ötletes és új módon tudnak felhasználni, hogy szinte újat alkotnak ez által, de nem sértik meg a régit sem. A DMG 61. leírja, hogyan lehet *critical hit*-et és *fumble*-t illeszteni a játékba. Itthon ez sajnos nagyon "ötlettelenül" terjedt el: Ha 20-at dobasz támadásnak, duplán sebzelt. Ha 1-et, ügyesség csekket kell dobnod, és hasraesel ha nem sikerül, mindenképp elveszik a többi támadásod is abban a körben. Ennyi a *critical hit* és a *fumble* itthoni használata. Pedig mindkettő valami érdekes dolgot kell hogy eredményezzen, nem mindig ugyanazt. Egy megítélő stílusú DM mérlegeli az érintettek felépítését, fegyverét, jellemét, páncélzatát, az előző körök történéseit, és a terepet, ezek alapján szab valami odaillő és/vagy meglepő hatást a szuper találatra és a bénázásra. És a legjobb, hogy egy ilyen DM pusztán ráérzéssel is adhat meglepő eseményeket a csatába 1 és 20 dobása nélkül is. Az ellenfél fegyverét kiverheted a kezéből, ha nagyon erős vagy, és elejtheted a sajátod, ha ügyetlen vagy. Eltörheti a fegyvered az ellenfél egy különösen erős ütése, vagy megcsúszhat a kiömlött véren, ha már nagyon sokat belesebeztél és nagyon sima a talaj. Egy trükkös DM feltehetően az itthon használt *fumble* effek-

- tet egész más formában: Az ellenfeled túl hevesen sújtott feléd és elvesztette az egyensúlyát, megpróbálsz a lábát kirúgni? Ha igen, akkor te dobhatod azt a bizonyos ügyesség csekket a szenvedő fél helyett, mennyivel nagyobb sikerélmény, hogy "te rúgtad föl".

Nos, ebből a 2 elemből és ezek szélsőségeiből lehet az igazán jó koktélt keverni. Merthogy ezek keverhetőek is, részemről a jó adag **színezést** szeretem fél adag **módosítóval** és fél adag jó **megítéléssel** felrázva. Például, ügyes de gyenge tolvaj néni flörtölés közben akarta megölni a testőrkapitányt. A néni heveny ölekezés közben akarta ledöfni a fickót egy stilettoval, mert kicsit kellemetlenül nekipréselődött a testőr lemezevértjének. A stiletto-nál számolhattam a +2 támadást a lemezevért ellen, és ... 20! Csak éppen a lemezevért részén markolatig bedöfött stiletto beszorult. Nem nagy katasztrófa, de az összes mérge leázik a pengéről, mire lecsatlom a mellvértet, hogy kihúzhassam.

És végül egy kis könnyedség. Apróságok. Egy új kezdeményezés ami arról szól, amire a neve is utal. A PHB-ból, DMG-ből és esetleg más forrásokból olyan témákat sorolok fel, amelyeket rövidségük és eldugottságuk miatt én sem vettem egyből észre. Feltételezem, neked is akadhat még újdonság akár az említett két salátára olvasott alaplumban is. Vagy egyszerűen ha engem nyomaszt nagyon valami, amit tévesen láttam vagy halottam felhasználni, itt könnyíthetek magamon.

Ha a játék során változik a karaktered **egészség** alaptulajdonsága, a HP-ja is változtatásra szorulhat. Az **egészségből fakadó HP bónusz** változása módosít a HP-ok összegén. A képlet az új HP kiszámítására:

$A = (\text{változás utáni HP bónusz} - \text{változás előtti HP bónusz}) * \text{azon szintek száma, ahol a bónusz járt.}$
 $\text{Új HP} = \text{változás előtti HP} + A.$

A következő sem opcionális szabály, alapvető lenne a betartása!!!

A KARMA: Ha a karakter meghal, és bármilyen módon feltámasztják, az **egészség** alaptulajdonsága csökken eggyel. A karakter elkészítésekor **egészség** alaptulajdonságának értéke egyben a **karakter maximális feltámasztási alkalmainak száma** is. Az **egészség** alaptulajdonság bár-

hogyan változik is a játék során, a feltámasztási alkalmainak száma külön kezelendő. Minden feltámasztás alkalmaival ez is csökken 1-gyel, és amikor eléri a 0-át, a karakter nem támasztható fel többé. Akkor sem, ha az **egészsége** ekkor 25-ös!!! Feltámasztás helyett lehet reinkarnálni, remélve, hogy hasonló testben születik újjá. Vagy egy istenség személyesen adhat neki még egy életet, de ez egyedülállóan ritkán történik meg. Kampányban ugyanazzal a karakterrel akár 3 évig is játszik a játékos, folytonosan vállalva a kalandozás veszélyeit és a halál valószínűségét. Ezért mondom, hogy a kezdeti **egészségérték** különösen fontos minden karakter életében, egyfajta KARMA.

Ha olyan kampányban játszol, ahol gyakran változnak a tulajdonságok (ilyen kampányban a karakterek is gyakran halnak), vezesd karaktered KARMAját is a karakterlapodon.

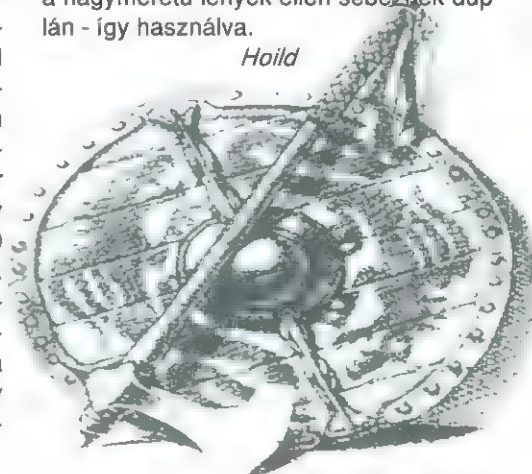
- Tévedés, hogy a Restoration varázslat visszaállítja a feltámasztáskor lecsökkenő **egészségértéket**. Ez a tévhit azzal, hogy a **hátralévő feltámasztások száma** az aktuális **egészségértékkel** lenne egyenlő, arra vezet, hogy a "karakterek" akárhányszor megúszhatják a végleges halált. A Restoration varázslat visszaállíthatja az elvesztett szintet, memóriát, elmeépséget, de az **egészség** értékét nem!

Az **egészség** tulajdonságérték táblázatánál az alkotók megjegyzik, hogy "a szervezeti sokk meghatározza a százalékos esélyét a karakternek arra, hogy túléljen mágikus hatásokat, amik átalakítják vagy korosítják a testét, pl.: a mágikus öregedés". Ez a hazai körökben szöbeszéd útján így terjedt el: A Haste után meg "kell" a **system shock**-ot dobni, vagy meghalsz tőle (mert hogy a Haste 1 évet öregít). Nyilvánvaló félrehányása lenne ez az észszerűségnek, de szerencsére ez tévedés. "Összentsége XY főpátriárka már megint belehalt egyik varázslatába". - Brrr. Még választható szabálynak is rossz lenne ilyen bevezetni. Mivel a szabálykönyvekben sehol nincs szemléletes példa a helyes alkalmazásra, a felhasználóra van bízva. Én azt javaslom, hogy a helyzettől és a körülményektől legyen függjön, hogy mikor szükséges dobni a túléléshez. De hogy legyen egyszerű válasz is, egyszerre 10 vagy több év öregedésnél kelljen dobni. Ne csak azért legyen 10 év az alsó veszélyhatár, mert a Ghost látványa is legalább ennyit öregít. Nála közrejátszik a látvány és a benyomás is abban, hogy szerintem dobni kelljen az életbenmara-

dáshoz. De 10 évet egy elf is megérez, és pár másodperc alatt ennyi öregedés eléggé megbolygatja a szervezetet.

A kezdeményezés módosító táblázatban is szerepel egy félremagyarázott dolog. A rohamozás módosítóértéke. Ezt a támadási módot sok játékos csupa szép és csupa jóként használja: +2 támadás, 2-vel jobb kezdemény, és **szálfegyverrel dupla sebzés!** A két utóbbi adat tévedés. Helyesen, a rohammal támadás a következő előnyökkel és hátrányokkal jár: Rohamozva karaktered a saját vagy a hátas alapsebbségének 150 %-ára felgyorsít, és a célpontjához érve **pillanatnyi lendületét** is beleadja a támadásba. Ez +2 találati módosítót ad a támadáshoz. Ha lovassági lándzsát használ, megfelelő hátason ülve a fegyver alapsebzésének duplájával sebesíted meg a célpontot. Ezt a háticas nagyobb sebessége, háticas és lovasának **együttés lendülete** garantálja. De, akár gyalog akár háticason rohamoz, ilyenkor a védekezés helyett a támadásra összpontosít. Ezért az ügyességi védekező bónuszával nem tud közben az AC-ját javítani, hiszen ha teljes lendületből keresztül akar rohanni az ellenségén, nem torpanhat meg előtte, hogy félreugorjon az ütése elől. Sőt, további 1-gyel romlik az AC-ja. Ha a célpontnak van rá módja és esze, hogy cselekedjen a feléje rohamozó ellen, felkészülhet, hogy saját cselekvéssel viszkózza a rohamot. Így a kezdeményezése 2-vel jobb lesz a rohamozóval szemben, hiszen a lendületnyeréshez távolról kell rohamozni. Ha a célpontnak olyan szálfegyvere van, amit a fegyvertáblázatban #gal kiemelték, jól kétmarokra foghatja a nyelét, és a végét egy stabil támasznak szorítva, főnyársalhatja a rohamozót a hegyére. Ehhez a védekezőnek támadást kell dobni, találat esetén fegyvere az alapsebzés dupláját sebzí. A kis *-gal jelölt szálfegyverek csak a nagyméretű lények ellen sebeznek duplán - így használva.

Hoild





Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.

1399 Budapest, Pf. 701/ 765

AMOS kézikönyv magyarul!

Decemberben megjelent az első magyar nyelvű kézikönyv a legújabb AMOS verziókról. A könyv 220 oldalon ismerteti az AMOS ismert és kevésbé ismert utasításait. A könyv ára a Kiadónál 330 Ft, viszonteladónak 280 Ft (min. 10 db esetén).

Amiga felhasználói kézikönyv! Megjelenés: április közepe. Várható ár: 300 Ft

Érdeklődni lehet:

Arany Sándor Tiszaföldvár Ószőlő, Fő u. 64.
Tel.: Tiszaföldvár 307

Amiga 500 1.3-as, 1 éves eladó.
Irányár: 30.000Ft
Tel.: 25-25-044

Profi grafikusokkal & zenészekkel, valamint rengeteg contacttal rendelkező csapat tehetséges, lehetőleg pesti, jó design-érzékkel megáldott codert keres. Divíziók Angliában, Spanyolországban, Norvégiában és Olaszországban. Bővebb info, illetve jelentkezni lehet példamunkákkal
Mr. Pixel/Impulse WHQ, 1091 Bp., Üllői út 179. Tel.: 177-1951

Eladó 92-ben vásárolt ATONCE+ 16 MHz-es PC emulátor kártya (AT 286) 512 KB memóriával. Irányár 30.000 Ft.
Török László Szeged, Béke u. 2/A
Tel.: 62 310-995 (este)

Keresem a 68000 processzor Assembly nyelvű programozása című könyvet /magyar nyelvű/. Ugyanitt Amiga 500 sok tartozékkal eladó 60.000 Ft-ért.
Garay Róbert 2870 Kisbér, Rákóczi u. 10. Tel.: 34/54-312

Eladó A500 1MB RAM-mal, + egér, TV modulátor, monitorkábel, 1 db mikrojoy, 50 db lemez programokkal, lemeztartó 30.000 Ft-ért. 3,5" külső drive 7.000 Ft.
Három István
5000 Szolnok, Barátság út 14.

Eladó 2.0-ás (ECS!) AMIGA 2000-es, SCSI (GVP) controllerrel + 120 MB Winchester, 3 MB RAM-mal, 2 db 3,5"-os lemezegységgel. Érdeklődni lehet napközben Polyák Györgynél a következő munkahelyi telefonszámon: 62/480-280

IBM-PC/AT cserepartnereket keresek!
Pánczél István
2531 Tokod, Kossuth u. 105.

A500, A500+-hoz 52 MB SCSI Quantum Harddisk (17ms, autoboot) 35.000 Ft-ért, MK III 7.300 Ft-ért, A500 1.3 29.900 Ft-ért (+1 MB RAM) eladó. Balla László 4400 Nyíregyháza, Vasvári P. 31 III/10

Amiga 500 (1.3), 3 MB RAM-mal, 80 MB winchesterrel 90000 Ft-ért eladó.
Magi István 3532 Miskolc, Gyula út 54. Tel.: (46) 337-074

Színés monitor 12"-os 11.900 Ft (Amigához); VGA monitor 18.000 Ft.
Nagy Norbert 1105 Budapest, Hungária krt. 5-7 4. ép. 1 lh X/5
Tel.: 37/16261 (hétvégén)

CASPER mono monitor PC-hez eladó!
Ósz Tomi 1033 Bp., Búza u.30

2 MB-os belső bővítő AMIGA 500-hoz olcsón eladó
Tel.: 1125-783

Új Amiga 500 1.3, új grafikus processzorral (ECS) + színes monitor 44.900 Ft.
Nagy Norbert Budapest, 1105 Hungária krt. 5-7 4. ép. 1lh X/5
Tel.: 37/16261 (hétvégén)

386 DX40 + 8 MB RAM + 128 KB Cache + 120 MB HDD + 387DX40 + 1 MB VGA Kártya + 14"-os SVGA monitor + 1,2 MB 5.25-os floppy + egér + "Soundmaster" hangkártya + programok + garancia 125.000 Ft; Alaplap + 387DX40 25000 Ft-ért külön is eladó
Nagy Norbert Budapest, 1105 Hungária krt. 5-7 4. ép. 1lh X/5
Tel.: 37/16261 (hétvégén)

Amiga 500-es Amiga 500+-hoz memóriabővítő, AT-buszos HD controller olcsón eladó! (SIMM modul 2-8 MB real FAST RAM!)
Imre Csaba
8887 Bázakerettye, Olaj út 13.

Sürgősen eladó új Amiga 500-as, kiegészítőkkal. 50 vagy 68 ezer Ft-os konfigurációban. Tóth Attila 2230 Gyömrő, Jókai u. 2

Új, gyári, garanciális Action Replay MK 3 olcsón eladó.
Petrovsky Mihály
4400 Nyíregyháza, Kalevala st. 9.

Eladó Amiga 500-hoz 2-8 Megáig bővíthető AT-buszos winchester illesztő 9.000 Ft, dobozos 5.25 floppy 5.000 Ft.
Tel.: 158-5547 este

Típuscsere miatt eladó egy Amiga 1200, benne egy 120 MB 3,5" CONNER winchester. Mindkettőre 1 év gyári garancia van. Hozzá még 100 lemez programokkal. Ára

összesen 101.000,- (ÁFA-val együtt)
Egyed Attila
2625 Kőspallag, Kisincóci turista-ház. Tel.: (06-27)-75-037

1084S Amiga RGB Stereo Monitor műanyag lefordítható szűrővel, MicroBotics 1 MB-os memóriabővítés Amiga 500+-hoz, Profix 3,5"-es külső drive eladó.
Tel.: 173-08-75 (19h után)

Eladó A2000 + Fusion Forty 25 MHz 68040 turbokártya + 8 MB RAM + Nexus SCSI kontroller + 52 MB Quantum winchester. Irányár: 225.000,- Ft.
Érdeklődni lehet munkaidőben: 157-4633/11 mellék

Eladó Amiga 500 tartozékokkal.
Tel.: (22)-319-474 Szabó Zsolt

Amiga! Hangdigi, képdigi, KICK-START ROM-ok, trackdisplay, multileds, boot-selector, memóriabővítések, SCART-kábel, Amiga IC-k, ... DxO Inc.
1021 Budapest, Kuruc u. 8.
Tel.: 176-1352

Eladó! Amiga 500 2,5 MB RAM-mal, 1.3/2.05 KickStart és chip-fast átkapcsolóval (43.000 Ft) + Action Replay III (7.000 Ft).
Rabóczki Róbert
3300 Eger, Faiskola u. 6. 4/50
Tel.: (36)-317-318

Országos Számítógépes Találkozó és Vásár Székesfehérvár
1993. június 26-27.

- Számítógépes játékok
- Előadások, fórum
- demo verseny
- Belépő 100, asztal 50 Ft/h
Kőfém Művelődési Ház
8000 Székesfehérvár, Versedi u. 15. Tel.: (22) 316-400/1610



Jó hír a számítógép kedvelőknek! Az ismert szaküzlet új helyre költözött. A Kecskeméti Műszaki Áruház emeletén új arculatával várja önöket az üzlet. A megszokott udvarias kiszolgálással, a teljes Novotrade 2C termékskálával várjuk Önt is.

Egy kis ízelítő termékeinkből:

Commodore 64 alapgép
Commodore Amiga 500
Commodore 1541/II floppy

Datasette
Nintendo comp. játékgép
RF Modulator

Játékszoftverek, szakkönyvek, számítógépes lapok és folyóiratok, disk boxok széles választékban, szenzációs Commodore 64 játékkazetták!
6000 Kecskemét, Rákóczi út 4. (emeleten)

AMOS the Creator

Az AMOS Compiler

Ismét itt egy oldal ami az Amos körül fogrog. Mielőtt még befejeznénk a Compiler boncolgatását, nézzük a legújabb Amos fejleményeket. Megjelent az Amos 1.35, ami az új chip-settel már biztonságosan működik. Az Amos Pro-hoz is megjelent az első update disk, ami az Amos hagyományoknak megfelelően PD szellemben terjed. Ez az Amos Pro 1.1 nemcsak hogy jól működik az AGA-s gépeken, de az 1.0 rengeteg hibáját is kijavították. A program help-je bőséges tájékoztatást ad a változtatásokról. Az Amos fejlesztőjének idei tervei közé tartoznak az AGA-t kihasználó verziók, Amos Pro Compiler és a legnagyobb újdonság, az Intuition használata. Egy Intuition On utasítás után Amos-unkkal szabadon dolgozhatunk majd a WB képernyőn.

Ennyi előbeszéd után átnézzük a Compiler extension utasításait. A legfontosabb utasítás, amire a compiler segédprogram is épül, a

Compile A\$, ahol A\$ azt a vezérlőstringet tartalmazza, amit az ACMP után megadnánk (lásd az előző számban).

Comptest [On] [Off]

Az interpreter és a lefordított programunk is folyamatosan végrehajtja az alábbi rutinokat: - a sprite-ok és bob-ok frissítése, újrarajzolása a képernyőn, - a menü kezelése, - a Ctrl-C ellenőrzése. A Comptest On hatására ezek az ellenőrzések az interpreterben megszokott szerint hajtódnak végre. A Comptest Off teljesen leállítja ezeket az ellenőrzéseket, amivel akár 10%-os sebességnövekedést is elérhetünk. Ilyenkor viszont a Ctrl-C nincs hatással a program futására (csak a Ctrl-A). Érdemes bonyolultabb számítások előtt kikapcsolni, így felgyorsítva a rutint, és a ciklusban egy helyen alkalmazni a sima Comptest utasítást, ami egyszeri ellenőrzéseket vált ki.

Comp Load ["elérési út"]

A compiler kb. 27 k memóriát foglal, viszont csak akkor töltődik be, mikor szükség van rá. A **Comp Load** a compiler betöltését végzi el. Ilyenkor az ACMP file-

ból töltődnek be a compiler rutinok. Ha nem az Amos_System könyvtárban van az ACMP, az elérési útvonalát meg kell adjuk.

Comp Del

Törli a compilert a memóriából, felszabadítva kb. 27 k-t.

=Comp Here

A funkció eredménye logikai igaz, ha a compiler a memóriában található; és hamis, ha nincs betöltve.

=Comp Err\$

Az utolsó compiler hibaüzenetet kapjuk vissza egy stringben. Ha nem volt, egy üres stringet kapunk.

=Comp Size

Ha egy program fordítása után hívjuk meg, a lefordított program hosszát kapjuk meg byte-okban. A következő alkalommal a fordított utasítások számát kapjuk, minden további esetben nullát.

Command Line\$

A lefordított programunkat akár CLI-ből is indíthatjuk. Ilyenkor lehetőségünk van a program indításakor paramétereket átadni a lefordított Amos programnak. A **Command Line\$** egy fenntartott belső változó, ami azt a karakterláncot tartalmazza, amit a program indításakor annak neve után írt be a felhasználó. Pl.: az érthetőség kedvéért írjunk egy programot, ami a megadott paramétert 10-szer kiírja a képernyőre:

Cl\$

A\$=Command Line\$

For I=1 To 10

Print A\$

Next

Wait Key

A programot fordítsuk le CLI-ből indíthatórá és adjuk neki, a Clinetest nevet. Ha most CLI ben kiadjuk a következő parancsot:

1>clinetest Guru

akkor a megjelenő Amos képernyőn 10 db Guru felirat néz majd velünk szembe.

A másik része a dolognak, amikor az Amos programon belül adunk értéket a **Command Line\$**-nak, majd utána a Run utasítással elindítunk egy másik Amos programot, ami megkapja a **Command Line**-ban átadott paramétereket. A para-

méterek hossza 256 karakter lehet.

Igaz ugyan, hogy a **Squash** utasításról egy korábbi számban már olvashattatok, ám ott két opciónak a jelentését sűrű homály fedte.

Squash (kcím, hossz, mód, lépték, szín)

A *mód* értéke, ha 0 akkor lassú sűrítési módot választunk. Ilyenkor igen kevés szabad memóriára van szüksége. A lassú módban a *lépték*-kel megadhatjuk, hogy mekkora darabokat sűrítsen egyszerre. Értéke 256-tól (ami gyors, de nem hatékony) 4096-ig terjedhet (ami lassabb).

Ha a sűrítendő memóriaterületnél kétszer nagyobb szabad memóriánk van, akkor válasszuk a *mód*-ot 0-tól eltérő értékre, a gyors sűrítéshez.

Ezzel vége is annak, amit a compilerről akartunk mondani.

Mouse használata Amosban:

Az egér X, Y pozíciójának, valamint az egér gombjainak figyelése lehetséges.

Hide On - Mouse be-, illetve kikapcsolása.

Show On - A mouse pointer aktív, illetve nem aktív.

Change Mouse x - Mouse alakjának változtatása. Ahol x 1 és 3 között változhat.

x=mouse key - Olvassa a mouse gombot

x = 1 - Bal gomb, megnyomva.

x = 2 - Jobb gomb, megnyomva.

x = 3 - Mindkettő megnyomva.

x = 0 - Nincs megnyomva egy sem.

x=mouse click - Bármelyik mouse gomb megnyomását figyeli. Értéke logikai igaz, ha bármely gomb le van nyomva.

=x Mouse és **=y Mouse** - A pointer aktuális hardware koordinátái.

Limit Mouse x1, y1 To x2, y2 - Mouse mozgás behatárolása x1, y1 x2, y2 által meghatározott négyszög közé.

Lázi & Angler

Hungarian Amos Club
1675 Budapest Pf.: 116

Supra Turbo 28 Igazán meglepő

Az amerikai Supra Corporation nem mindennapi bővítéssel lepte meg az Amiga 500/2000 tulajdonosokat - egy gyorsító kártyával. Na és, gondolhatják sokan - annyiféle gyorsító kártya létezik már mint égen a csillag - ne gondolják!

A SupraTurbo 28 ára \$199 és nincsen szükség drága 32 bites RAM-ra sem. A bővítés lelke egy 68HC000 (a 68000-es magas órajelű változata), amely 28 MHz-en jár. A kártya A500 változata kisméretű külső házban foglal helyet és a gép bal oldalán található expansion port-ra csatlakoztatható. Az A2000-eshez a szokásos processzorkártya kivételben kapható. A megoldásból adódik, hogy még a legrégebbi programoknak sem okoz kompatibilitási problémát az új processzor - hiszen a megnövekedett sebesség nem, hiszen az is 68000-es!

Néhány sebességs adat, az Amiga 500-hoz képest:

LHarc: 3.20x
VistaPro: 3.40x
ADPro: 2.96x

Ezek az eredmények azt mutatják, hogy a SupraTurbo 28-cal felszerelt Amiga 500, ill. 2000-es sebességben alig marad el egy Amiga 3000-es mögött.

Supra Corporation
7101 Supra Drive SW
P.O. BOX 7101
Tel.: 503-967-2410
Fax: 503-967-2401

T-REXX Professional

Bár számunkra nem annyira felkavaró a hír mint az amerikai Amiga és Video Toaster tulajdonosoknak (mivel a legendás Video Toaster még mindig csak NTSC változatban létezik), azért azt hiszem érdeklődésre tarthat számot.

Az amerikai ASDG Inc., az ADPro forgalmazója hosszabb idő óta most először egy új termékkel lép a piacra, ez a T-REXX Professional 2.0.

A T-REXX segítségével AREXX script-ekeket hozhatunk létre, amellyel főként a Video Toaster, de még 12 más hardver és szoftver vezérlését oldhatjuk meg. A T-REXX nem igényli az AREXX nyelv ismeretét, minden funkciót egy egyszerű, grafikus felületről érhetünk el, a script generálása automatikus. A speciális, "Real-Time" üzemmódban a kiadott parancsok azonnal eljutnak a vezérelt egységekhez, így a T-REXX segítségével akár egy élő, kötetlen show műsort is készíthetünk.

A következő egységek vezérelhetők: Video Toaster, AmiLink, ADPro, BCD-2000A, DQ-Taco, MediaPhile, MorphPlus, PC-VCR, Personal SFX II, Personal TBC III, Pixel 3D, Sunrize Studio 16, VIS-CA.

A Video Toaster effekt fájlok ANIM5 formátumba átalakítására és az ANIM5-ös fájlok effektékké (ActionFX, OrganicFX) is lehetőség van.

A szükséges minimális konfiguráció:
• bármilyen Amiga modell, 2 MB RAM
• AmigaDOS 2.0+

ASDG Inc.
925 Stewart Street
Madison, Wisconsin 53713
Tel.: 608/273-6585

PageStream 3.0 A legjobb ?

Az amerikai Soft-Logic a PageStream fejlesztője és forgalmazója, mintegy egy éves lázas fejlesztőmunkája után bejelentette a várva várt PageStream új változatát a 3.0-át. Mint az a verziószám növekedéséből is sejthető (2.22 -> 3.0), nem csupán a kozmetikázásról van szó. A legjobb Amiga DTP program a Soft-Logic - mindig erősen túlzó - kijelentése szerint most már a világ legjobb DTP programjává válik az új változattal, lekörözve az ipari

szabványnak számító Quark XPress-t vagy PageMaker-t. Reméljük. Addig is tekintsük át a PageStream 3.0 újdonságait!

- Korlátlan számú dokumentum egyidejű szerkesztése
- Szerkeszthető ToolBox-ok (max. 6)
- 11 féle mértékegységrendszer
- Szabadon állítható mértékű nagyítás
- Tetszőleges mélységű UNDO
- Helyzet érzékeny ON-LINE HELP
- Egy dokumentumon belül különböző méretű lapok
- Több lapon átfutó objektumok
- Korlátlan számú Master Page
- Szekciók és fejezetek definiálása
- A dokumentumban használt grafikák és szövegek nyomkövetése
- Az oldalak "Drag & Drop" átrendezése
 - PostScript, Compugraphic és DMF betűtípusok
- Betűméret 1-50000 pont, 0.01 pontos lépésekben
- Vízszintes betűméretezés
- Szabálytalan alakú hasábok
- A képek kontraszt és egyéb paramétereinek szabályozása
- Hivatkozás külső kép fájlra
- Képek és szövegek exportja
- A képernyőn a képek színesben jelennek meg.
- EPS import/export, a vektorgrafikák szerkeszthetők a PageStream 3.0-ban
- Nyomtatás EPS fájlba
- Javított színreállítás
- Új, rugalmas TAG rendszer
- A programhoz jár egy külön szövegszerkesztő (Article Editor) és egy egyszerű rajzolóprogram (BitMap Editor) is.

Az itt felsoroltak mellett, még rengeteg hasznos újítást tartalmaz majd a PageStream 3.0, amelynek megjelenése nyár végén várható. A hír hallatán természetesen rögtön felvettük a kapcsolatot a Soft-Logic-kal, és megígértettük, hogy küldenek egy teszt példányt.

Soft-Logic
11131 FS. Towne Sq.
St. Louis, MO 63123
USA
Tel.: 314-894-8608

Marinov 'Gaborca' Gábor

FontDesigner

Vektorfont szerkesztő Amigára

A bittérképes fontok kora lejárt. Akár ez a mondat is lehetne a bevezetés egyetlen gondolata, de helyette néhány érdekességet osztunk meg az olvasóval. Napjainkban közel 6000 különféle betűkészlet létezik, és a használható fontok száma évente kb. százszal nő. E betűkészletek között vannak nagyon régi tervezésűek is, ilyen pl. a Claude Garamond által 1532-ben tervezett Antiqua.

A bittérképes fontok helyfoglalása a méretüktől függ: a 120 pixel magas Garamond kb. 375 kbyte, míg 18 pontnál csak 7 kbyte helyet foglal. De a 120 pixeles betű is csak kevés információt hordoz akkor, ha nyomtatásban akarjuk megtekinteni munkánk eredményét. Egy 1200 vagy 2400 DPI-s nyomdai levilágítás során az eredmény hasonlóan kiábrándító lesz mint akkor, ha a 18 pontos karaktert nagyítanánk többszöröseire. Ez volt a legfőbb oka, hogy megszülettek a vektorfontok, melyek a karakter körvonalának leírását tartalmazzák és változatos méretű betűk előállítását teszik lehetővé.

Az első ilyen (és emiatt a legelterjedtebb) vektorfont formátum az Adobe System Inc. által a 80-as évek elején kifejlesztett PostScript volt. Azóta a különféle vektorfont formátumok száma is gyarapodott: PostScriptből is van Type 1 és Type 3, és a további legismertebb formátumok a Compugraphic Intellifont, a True Type és a NimbusQ.

A program által támogatott font formátumok a következők:

DMF (PageStream Dot Matrix Font): a FontDesigner saját formátuma, előnye, hogy nagyon tömör. A PageStream 2.0 és az újabb verziók abban az esetben tudják használni, ha létezik a hozzátartozó .fm (font metric) file és mindkettő azonos font azonosítókódot tartalmaz. A program nem hozza létre a PageStream képernyőfontjait, de a régiek még használhatók. (A képernyőfontok meglehetősen feltétlenül szükséges, de meglehetősen meggyorsítja az oldalfrissítést.)

Adobe Type 1: a legelterjedtebb PostScript font formátum. A PC formátumú fontokat minden további nélkül, a MAC-Binary formátumú fontokat, a mellékelt fc (font converter) programmal történt feldolgozás után tudja fogadni.

Compugraphic Intellifont: Ezeket a fontokat a ProPage és az Amiga operációs rendszere használja. A PageStreamhez is mellékelnek 3 CG font készletet. A PageStream érdekes módon kb. 5-ször

A beépített Preferences menüpont segítségével széleskörűen konfigurálható: képernyő típus (hires, hires lace, workbench), képernyő font, paletta, view mód (PAL, NTSC stb), nyelv (angol, német, francia), pointer snap (a legkevésbé veszélyes választási lehetőségre ugrik, mikor egy requester megjelenik), system requesters (az operációs rendszer saját requestereinek használata a program saját requestereivel szemben). Lehetőség van 20 AREXX makró installálására is a (shift +) F1-F10 funkcióbillentyűkre, melyekkel a beépített AREXX interfészen keresztül 30 belső funkció érhető el.

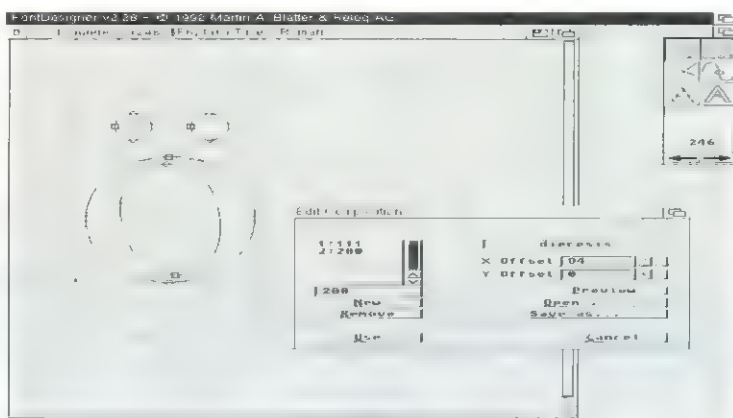
A program kipróbálása során kísérletet tettünk több, különféle forrásból származó karakterkészlet szerkesztésére. A legjelentősebb probléma akkor jelentkezett, amikor Windows True Type fontokat szerkesztettünk volna. Ezt az elterjedt formátumot (még?) nem támogatja, ezért még Windows alatt, a FontMonger segítségével Adobe Type 1 formátumúra konvertáltuk. Ezt a formátumot a FontDesigner egyébként gond nélkül kezelte. Nem így a FontMonger által konvertált változatot, mely ún. fontfüggő kód kiosztású fontot mentett ki. Ezt annak ellenére sem tudta helyesen beolvasni a program, hogy felkészítették ilyenek feldolgozására.

A programnak létezik egy más néven forgalomba hozott változata is: az Egyesült Államok területén TypeSmith néven forgalmazza a Soft-Logic, ez gyakorlatilag megegyezik a FontDesignerrel, de támogatja a HotLinks-en keresztüli kapcsolatot. Eltérés, hogy néhány menüjének elrendezése logikusabb, ill. más a toolbar felépítése is, továbbá támogatja a karakterek exportját DR2D formátumban más programokkal történő szerkesztéshez, a FontDesigner csak importálni enged DR2D formátumban.

E kisebb-nagyobb hiányosságok ellenére minden DTP-vel foglalkozó számára, az elengedhetetlenül beszerzendő programok közé tartozik.

(JOCO)

bsc büroautomation AG
Lechenstraße 5
D-W8000 München 50

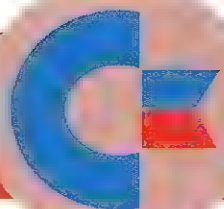


gyorsabban kezeli ezeket a fontokat, mint a DMF formátumúakat. Ez akkor válik feltűnővé, ha a DMF formátumú fontokhoz hiányoznak a képernyőfontok, vagy nagy betű méretnél, amikor már nem azokat használja a program.

Az említett font típusokon belül az egyes karakterek tovább csoportosíthatók. Léteznek egyszerű és ún. összetett (composite) karakterek. Ez utóbbiak 2 vagy több egyszerű karakter kombinálásával jönnek létre. Kettőnél több karakter kombinálására nem minden font formátum esetén van lehetőség, pl. a PageStream DMF formátuma 8 karaktert engedélyez, míg az Adobe Type 1 csak kettőt.

A szerkesztési funkciók kiterjednek az egyes karakterek szélességének (metrics) pontos megadási lehetőségére, ill. a különféle karakterpárok közötti helyre (kerning) is. Ez utóbbinak nagy jelentősége van, hogy bizonyos kritikus betűpárok esetén is együtt maradjanak a szavak, ilyen betűpár pl. az AV vagy a Ta. E funkciókhoz is tartozik egy-egy preview ablak megnyitási lehetőség, ahol azonnal megtekinthető a numerikus állítás eredménye. Ha valamilyen okból kifolyólag nem tartozik a fonthoz metrics adat (pl. teljesen új fontot tervezünk), akkor az AutoMetrics menüpont automatikusan létrehozza.

A program szolgáltatásai közül fontos megemlíteni, hogy támogatja a szerkesztett fontok megtekintését tetszőleges karakter sorozaton (Show Font Preview), lehetőség van a karaktersorozat kinyomtatására is. A tetszőleges kódú karakterek közötti másolásra is van lehetőség.



Commodore

Novotrade 2C



Ez az üzlet sok mindenkinek ismerős, és bizton állíthatjuk, hogy

Ízelítő árukínálatunkból:

C64
Datasette
1541/II Floppy Drive
C1531 C64 Mouse
Amiga 500
RF Modulator
Monitorok
Játékgépek

- Gépeinkhez országos Commodore szakszervizhálózatot biztosítunk

- Budapest legnagyobb szakkönyv választékával állunk vásárlóink rendelkezésére

- Folyamatosan bővülő játékgépek választékunk mellett lemezek, kábelek, diskbox-ok is kaphatók üzletünkben

- Szeretettel várjuk a régi és leendő viszonteladóinkat.
- Egész évben folyamatos ellátást biztosítunk a Commodore termékekből.
- Rendszeresen nálunk vásárló viszonteladóink részére folyamatosan növekvő árkedvezményeket biztosítunk.

Budapest XIII. Balzac u. 35. Tel.: 1-402-954 Fax.: 1-315-933



OpalVision PAL Video Toaster?

Az ausztrál Opaltech a tavalyi évben jelentkezett az OpalVision nevű kártyájával, amely egy max. 768x580-as felbontású 24 bites megjelenítő, moduláris felépítésű. Már az alapkártya is képes volt trükkökre a 24 bites képpel: úsztatásokat, különböző képmozgatásokat tudott hardverből. A kártyához adott szoftverek közül kiűnt az OpalPaint - amelyet ma a legjobb 24 bites rajzolóprogramnak tartanak az Amigán - és az OpalPresents, amellyel 24 bites képeket is tartalmazó bemutatókat készíthetünk.

Nos, úgy tűnik a OpalTech és a szoftvereket készítő Centaur Development betartotta ígértét, bejelentették a bővítmódulok és szoftverek megjelenését, ezek:

• OpalVision Video Processor

Ez egy kártya, amelyet az alapkártyára kell csatlakoztatni + egy Roaster nevű chip, amelynek már régóta megvan a helye az OpalVision-on. Segítségével valós idejű 24 bites képdigitalizáláshoz, professzionális genlock-hoz, valós idejű színmanipulációkhoz, és digitális képeffektekhez jutunk.

A genlock 256 szintű képkeverést tesz lehetővé (8 bit Alpha Channel), valamint speciális szolgáltatása a "Video Sandwich", amellyel az élő videoképet két 24 bites kép közé keverhetjük be.

A video effekteket külön hardver állítja elő, és a hagyományos élő video kép áttűntetésekén túl, különböző átűsztatásokat (pl. képforgatás térben, kép a képben, különböző alakzatokra feszítés stb.) valószínűleg meg.

Csatlakozók:

- 1 Composite in/out



- 1 S-VHS Video in/out
- 1 Video Soute connector
- 1 RGB out (23 pólusú)

• OpalVision Video Suite

Ez egy 19"-es egység, amely a professzionális videotechnikában használt RACK-ekbe (toronyokba) építhető. Az OpalVision Video Processor-hoz csatlakoztatva használható. 9 video (1 RGB /Component + 4 Composite + 4 S-VHS) bemenetet, 10 mono, vagy 5 sztereo Audio bemenetet és egy 24 bites FrameStore-t tartalmaz. Kapcsolatot tud teremteni a OpalVision Video Processor-al és bármely két video forrásra alkalmazni tudja annak teljes effektkészletét. A hangcsatornák keverése is szoftverből vezérelhető.

• OpalVision Scan Rate Converter

Szintén az alapkártyához csatlakozik, és a kártya (és az Amiga) képét 31 kHz-es, nem váltott soros módba alakítja. Megtekinthető még benne egy TBC (Time Base

Corrector) amely az Amiga a külső videojelet igazítja az OpalVision-éhoz ill. javítja a rossz minőségű bejövő jelet. A kártyán található memória különálló FrameStore-ként is alkalmazható.

Minhárom modul egységesen \$999-ba kerül (egyenként), megjelenésük 1993 tavaszán várható.

Természetesen ezeket az új modulokat is színvonalas, átgondoltan megírt szoftverek működtetik. Újdonság a vezérlőprogramok mellett az Opal Character Generator, amely egy 35 ns-os professzionális feliratozó program az OpalVision kártyához.

Ezekkel az új kiegészítőkkal, az OpalVision felveheti a versenyt az USA-ban hatalmas népszerűségnek örvendő Video Toaster-el. Az egyetlen - és számunkra életbevágóan fontos - lényeges eltérés a két rendszer között, hogy az OpalVision képes PAL rendszerben is működni (A Video Toaster csak NTSC-ben)!



MemoryMaster 1200 + 9 MB

A német bsc cég, akinek a FontDesigner programjáról ebben számban olvashattok tesztet, új kiegészítővel jelent meg az Amiga 1200-ashoz. A MemoryMaster 1200 egy 32 bites Fast RAM bővítés, amely alapkiépítésben 1 MB RAM-ot, akkumulátorral ellátott órát, és matematikai társprocesszor foglalatot tartalmaz. Mind 68881-es, 68882-es társprocesszor használható, maximálisan 50 MHz órajellel.

A memóriát 4 Mbytes ZIP modulokkal lehet bővíteni +4, +8 MB-tal. Ez a megoldás olcsóbb, mint a más cégek által ter-

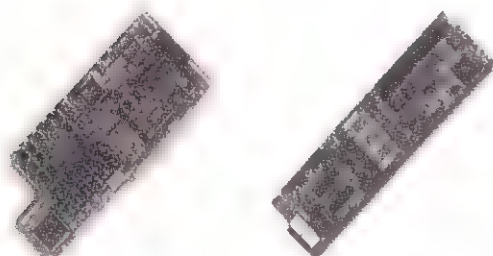
vezett 1200-as memóriabővítésekben alkalmazott 32 bites SIMM modulok. A MemoryMaster 1200-as segítségével összesen 11 MB-ra bővíthetjük fel gépünket, és a 32 bites Fast sebessége megközelítőleg kétszerese a Chip-RAM-énak. Fontos, hogy sok más bővítéssel ellentétben, a maximális kiépítésű MemoryMaster 1200 mellett is használhatjuk a PCMCIA kártyákat.

A kártya 1993 május elején jelenik meg, az áráról még nincsenek információk.

bsc büroautomatisation AG
Postfach 40 03 68
D - W München 40

Fax.: +49(0)89/357 130-99

Marinov 'Gaborca' Gábor



1113 Bp., Laufenauer u. 10. T: 165-8786
T+F: 166-1734
7634 Pécs, Cseralja u. 17. T+F: (72)26974



**A
K
C
I
Ó**

386SX-33 MHz számítógép :

1 MB RAM, 40 MB HDD, 14" Mono SVGA monitor, 256 KB VGA kártya

53.800,-Ft

386DX-40 MHz, 128 KB cache számítógép :

4 MB RAM, 120 MB HDD, 14" Color SVGA monitor, 512 KB VGA kártya, UPGRADE -> CPU 486-66lg.

93.800,-Ft

486DLC-40 MHz, 256 KB cache számítógép :

4 MB RAM, 120 MB HDD, 14" Color SVGA monitor, 512 KB VGA kártya

113.800,-Ft

486DX-33 MHz, 256 KB cache számítógép :

4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA monitor, 1 MB TRIDENT VGA kártya

133.800,-Ft

486DX-50 MHz, 256 KB cache számítógép :

4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA monitor, 1 MB TRIDENT VGA kártya

153.800,-Ft

A konfigurációk 1.2 MB FDD-t, BABY DIGIT házast, 101 g. billentyűzetet és 2S/P/G kártyát is tartalmaznak.

május 31-ig.

Figyelem!

Hirdetésfelvétel a
GURU oldalaira
kizárólag
cégek részére:

183-72-99



ELENDER COMPUTER

1134 Budapest, Csángó u. 13. Tel/Fax.: 129-9080

4029 Debrecen, Csapó u. 100. Tel/Fax.: (52) 13-795

6725 Szeged, Katona J. u. 9. Tel/Fax.: (62) 310-269

Nyitva: hétfő-péntek, 9-17 óráig

AMIGÁSOK FIGYELEM!

2,5" ATBUS-os winchesterek

40 MB WINCHESTER 14.900.-

80 MB WINCHESTER 24.000.-

128 MB WINCHESTER 32.000.-

KEDVEZŐ LIZING LEHETŐSÉGGEL IS!

386SX-33 MHz-es számítógép 53.000.-

1 MB RAM, 1,2 MB floppy, 40 MB Win., 14" VGA mono mon., 256KB VGA vez.

386SX-40 MHz, 16KB Cache számítógép 63.900.-

2 MB RAM, 1,2 MB floppy, 80 MB Win., 14" VGA mono mon., 256KB VGA vez.

386-40 MHz, 128KB Cache számítógép 93.900.-

4 MB RAM 1,2 MB floppy, 130 MB Win., 14" SVGA color mon., 512KB VGA vez.

Samsung 0912 nyomtató 15.900.-

9 tű, 80 karakter, FX-850 kompatibilis, magyar karakter készlet

Samsung 2421 nyomtató 37.600.-

24 tű, 132 karakter, LQ-1050 kompatibilis, magyar karakter készlet

JETBOOK 386SX Notebook 119.900.-

386SX-20, 2 MB RAM, 80 MB Winchester, VGA LCD

JETBOOK 386DX Notebook 169.000.-

386DX-33, 32 KB Cache, 4 MB RAM, 80 MB Winchester, VGA LCD

Az árak ÁFA nélkül értendők, kp. fizetés mellett, 1+2 év garanciával

**Naprakész információk a teletext
374. oldalán olvashatók**

WIN Computer



1067 Bp., Szondi u. 19. // Tel.: 153-4304

EREDETI PC-s JÁTÉKOK:

Pick and Pile 496,- Ft

Might & Magic III 496,- Ft

Might & Magic IV 892,- Ft

Eye of Beholder 2 892,- Ft

BAT 892,- Ft

Rock and Roll 562,- Ft

Highway Patrol II 496,- Ft

és még nagyon sok cím...

AMIGA AKCIÓ!!!

Amiga 500 Plus 25.900,- Ft

(Az árak az áfát nem tartalmazzák!)

TERRA 2531 (IDŐUTAZÓK)

SCI-FI és Fantasy rajongók figyelem!

Fantasztikus kaland vár Rád!

Kalandozhatsz jövőben és ősi fantasy múltban,
legyőzheted egy ismeretlen világ szörnyeit, felkutathatod
kincseit!

Új levelezős szerepjátékot indítunk! Játssz velünk Te is!

Érdeklődni lehet a következő címen:

Időutazók - 1399 Budapest Pf. 701/606

Mindenkinek teljes ismertetőt küldünk a játékról!

Légy hős a jövőben és a kalandok birodalmában!

Ez valami egészen más 9-99 éveseknek...

DEMOLOGIA

Jean barátom a legutóbbi demológiában ígérte, hogy lesznek partyk. Voltak is! Egyik idehaza, a másik pedig Norvégiában. A hazai eseményről szóljunk néhány szót:

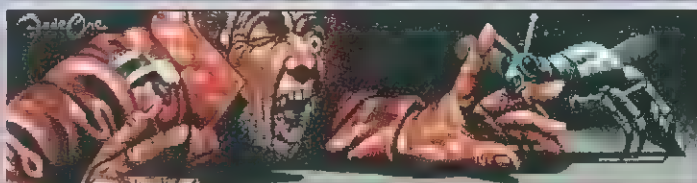
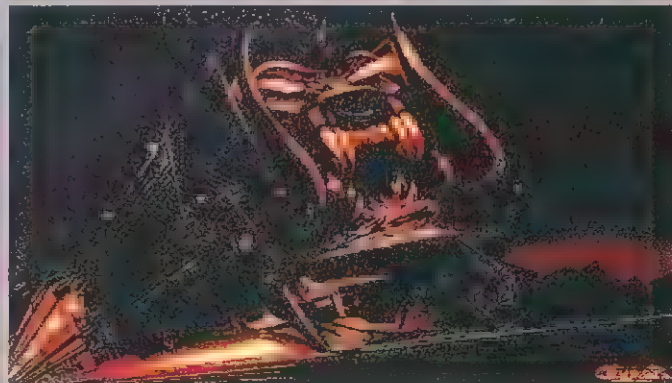
IN BLOOM party (Kecskemét, 1993.04.16-18.) Hát elég sokan összegyűltünk itt, fele-fele arányban Amigások és PC-szek. A hangulat elfogadható volt, bár a tömeg néha majd ki- repesztette az ifjúsági ház oldalait. A filmvetítés és Koltai Róbert szereplése kiválóan sikerült, nagy élmény volt mindnyájunknak. Pizzaevészet, programcsere-bere, stb.. De voltak ám compok is! Végre először a magyar scene történetében elfogulatlan, független zsűri döntött az értékes díjak sorsáról. Ők sem számíthattak arra a rengeteg nevezésre amely beérkezett, így sajnos a pályaművek elbírálása sokáig tartott és igen fárasztó volt. Ennél is szomorúbb, hogy a

benevezett Amiga demok közül egyik sem volt olyan színvonalú, hogy megérdemelje az első díjat, így ez nem került kiosztásra. Tanulság: a design nélküli "rutingyűtemény" már nem elég 1993-ban. Azért említjük meg azokat a csapatokat, akik aránylag elfogadható alkottak, ők voltak a Faculty illetve a Headway. A zeneversenyt hosszas vita után MAGNUM755 nyerte, a grafikai compo győztese pedig Thomas / Amnesty lett. Reméljük, hogy az igazán értékes nyermények a jövőben színvonalasabb munkára sarkallják kis hazánk tehetséges fiait. Az In Bloom 2-n majd újra találkozunk!

DESERT DREAMS - KEFERENS

Hát igen! Ajánlom ezt a demot mindenki figyelmébe, legyen az Amigás, vagy PC-s. Ez utóbbiak figyelmébe különösen ajánlom, mire is képes egy öreg, 7.14 Mhz-es 16 bites Amiga. Nem véletlen, hogy ez a demo nyerte a Gathering demoversenyét, hiszen Laxity a demo kódere, designere, zenesze fantasztikus munkát végzett R.W.O. (gfx), Blizzard(Gfx), Mellica (gfx), Airwalk(gfx,design) és Zeus(design,code) segítségével! Helyezzük be a lemezt, kössük fel az állunkat, és hajrá! Egy rövid vektortörténettel kezdődik a trackmo. Egy űrhajó érkezik a híres egyiptomi piramisok közelébe, hogy egy dinnyével (MELON) megsemmisítse Kefren fáraó piramisát. De ez nem sikerül, sőt a melonos támadó is elpusztul ebben a misszióban. Rövid vers követi a jelenetet, elmagyarázva miről is van szó, majd R.W.O. grafikájában gyönyörködhetünk. Itt indul tulajdonképpen a demo. Egy látványos effekttel kezdődik a produkció, a DESERT DREAM logo zseléeffekttel hullik be, majd egy kocka oldlán kezd forogni. Ezt egy 16 színű, valós idejű zoom-scroll követi. Ebből egy 10.000 pont-

INTERFERENCE - SANITY



Nevezz be a Gremlin Graphics és a Guru közös játékába, a Zool versenyre! Őt kérdést teszünk most fel, s ki az ötre jól megválaszol, nyereményhez jut! De mi is lesz a nyeremény? Hát nem egy űrutazás, de egy legalább annyira izgalmas dolog: egy Gremlin ajándécsomag! Az ajándécsomag tartalma:

1. Egy eredeti PC-s Zool játékot
2. Pólót
3. Kitűzőket
4. Posztereket

Őt szerencsés nyertesünk nevét két szám múlva közöljük le. Addig is ragadj tollat, írd meg a válaszokat a szerkesztőség címére:

Guru szerkesztősége/ Zool verseny
Budapest 1399
Pf. 701/765

A kérdések:

1. Melyik dimenzióból származik Zool?
2. Nevezd meg a hat világot, amelyen keresztül kell utaznia Zoolnak, hogy hazajuthasson!
3. Milyen típusú keleti harcos Zool?
4. Milyen híres nyalókák fordulnak elő a játékban?
5. Milyen színűek Zool fülei?



AMIGA TÁBOR - 1993 - PARÁDFÜRDŐ

1993. július 31. és augusztus 7. között a táborozni várunk mindenkit, aki szeretne a természet lágy ölén Parádfürdőn. Egy hétig a legújabb programjainkból:

Sztárvendég

Szakmai programok a GURU szerkesztőségének prezentálásával:

új grafikai lehetőségek

ray-tracing

grafika, zene

szerepjátékok elmélete és gyakorlata

játékprogramok eladásáról

C és Assembly tanfolyam

Előfantasy szerepjáték minden mennyiségben

a Magyar Fantasy Egyesület előadásai

Részvételi díj: 500 Ft/fő

Minden érdeklődőt szívesen várunk.

TEL: 06-1-461-1111, 06-1-461-1112

06-1-461-1113



VÁSÁRFIA

Az előző számban -ha kicsit hevenyészett formában is-, már hírt adtunk néhány újdonságról, azonban bőven maradt még csemegézni való. A lapzártát megelőző kapkodás nem tette lehetővé a CeBit'93

tóság iránt érdeklődve a "még nem" kifejezést kaptam válaszul. Így jártam a zenészek által oly annyira várt Cubase Audio-t forgalmazó Steinberg Jones cégnél is. A MIDI és analóg jeleket egyszerre kezelő program 1800 márká körüli ára ellenére nagy sikernek ígérkezik. A nagy rivális - a Notatort jegyző- E-Magic-nek

BlackMail. Egy átlagos üzenetrögzítő árért olyan extraszolgáltatásokat kapunk, mint például különböző személyekhez tartozó "hang-postafiókok" elkülönítése vagy az üzenetek beérkezési idejének eltárolása.

Hang után kép. Igen látványos dolgokat állíthatunk elő az OverScan video-feliratozójával, az Overlay-jel. A Speedo vektorfontokkal dolgozó program az ataris képfarmátumok széles skáláját támogatja (IMG, XIMG, PI?, PC?, GIF, NEO, TGA, IFF, Spectrum). A kinn látott videók alapján a 199 márkás ár igen méltányosnak tekinthető. Az ST/STE és Falcon gépekhez csatlakoztatható Genlock - aminek segítségével a számítógép videojelét önmagában vagy egy másik forrás videojével keverve videomagnón rögzíthetjük - szintén az OverScan előadásában 700 márkáért vásárolható meg.

Mint elvetélt grafikustehetség mindig nagy érdeklődéssel viseltetem a számítógépes rajzolóprogramok iránt. Ezért dobbant meg a szívem, amikor a Trade It Chagall nevű termékét megpillantottam. Az egészen kiváló rajzeszköz-készlet, a szépen kivitelezett, jól kezelhető ikonos menürendszer az általam ismert legjobb rajzolóprogrammá emelte a Chagallt. (A demo-verziót azóta már rojtosra koptattam.)

- folytatjuk -



jelentőségéhez méltó vásári beszámoló megírását. Ismerjük a mondást: "eső után pocsolya", de azért nem fosztunk meg benneteket ettől az élménytől.

A CeBit mint ismeretes a világ egyik legnagyobb - ha nem a legnagyobb - számítástechnikai vására. Idén is közel hatezer(!) kiállító képviseltette magát a világ minden tájáról. Hatezerig elszámolni is sokáig tart, nemhogy ennyi céget végignézni. A kinn töltött egy hét is csupán az ATARI standjának elmélyültebb tanulmányozására volt elegendő. Az ATARI Deutschland - merthogy ők voltak a szervezők - a közel ötszáz négyzetméteres kiállítási területre jó érzékkel válogatta össze a fejlesztőket: bármikor jártam arra, mindig rengeteg érdeklődő tülekedett a gépek körül. A fő attrakció - amint azt a kevésbé tájékozottaknak a stand sarkán lévő hatalmas videoernyő hírül adta - természetesen a Falcon030 volt. Szinte minden kiállító cég kihozott rá valamilyen terméket. Meg kell azonban jegyezni a piacképes produktumok száma már korántsem volt olyan nagy. Mintha mindenki későn kapott volna észbe, vagy ami valószínűbb: a fejlesztők nem kapták meg időben a megfelelő információkat. Így aztán a második naptól kezdve már nem nagyon lepődtem meg ha a megvásárolha-

azonban sajnos színét sem láttam. Harddisk-recording kategóriában alacsony árával (99 DM) tűnt ki a COMPO Software MUSICOM nevű programja, amely a szokásosnak tekinthető szolgáltatások mellett tíz csatornás equalizerrel és karaoke funkcióval van ellátva. A programhoz májusra ígért digital to digital interfész kb. 6-700 márkás ára némileg árnyaltabbá teszi a kedvező képet. Valószínűleg a Trade It professzionális hd-recorder a DigiTape is csak májusban kerül a piacra. A várhatóan 1000 márkás árban a digital in-out már benne foglaltatik. A kiállításon szerzett demo verziót mintha elfelejtették volna debuggolni, bár a kiváló DSP effektek így is élvezhetőek voltak. A harddisk recording lehetőségeit használja fel az amerikai Digital Optical Analog Inc. hangposta programja, a



CIVILIZATION

Építs egy birodalmat, hogy kiálld az idő próbáját.

Amikor IBM-re megjelent, az amigások még gondolni sem mertek rá, hogy egyszer játszhatnak vele. Amikor átírták Amigára, az atarisok már sejtettek valamit. És igen: itt van, Atarin is, a CIVILIZATION, minden idők legcsodálatosabb, legtökéletesebben felépített stratégiai játéka.

Bár a program nem olcsó, mégis azt ajánlom mindenkinek, vegye meg az eredetit. Így a négy (!) lemez mellé kap egy 130 oldalas könyvet is, amely nélkül a játék végigjátszása különböző gondokba ütközik. Azon kívül, hogy a könyv rejtje a védelmi kódokat, igen hasznos információkat tartalmaz, amelyekre menet közben szükségünk lehet. Egyben tisztelettel felkérem a szoftverforgalmazókat, hogy IBM-en és Amigán kívül lassan kezdjenek már el Atarira is behozni játékokat, mert (bár még szokatlannak tűnik, de) atarisok is élnek ebben az országban. Gyanítom, nem vagyok egyedül, aki szívesen veszem meg a jó eredeti programokat.

A GURU 92/3.számában Lily & Shy tollából (azaz billentyűzetéből) már megjelent egy rövid ismertető a CIVILIZATION-ról, egy fejlődési táblázattal. Ebből már mindenki képet kaphatott a játékról, úgyhogy a szokásos bevezető szöveget most elhagynám. Így nem térek ki a találmányokra sem, hiszen azoknak a sorrendje kiválóan követhető Shy-ék táblázata segítségével, amely szerintem áttekinthetőbb lett, mint az eredeti a könyvben.

A leírásom felépítése a következő lesz: először a játék kezelését és felépítését ismertetem, ezt követi a városok menedzselésének és a gazdálkodásnak a leírása, végül pedig a kormányzással, háborúskodással és a külügyekkel foglalkozom majd, és kitérek az űrkutatásra is.

A JÁTÉK MENETE ÉS OPCÍÓI

Amikor betöltjük a CIVILIZATION-t (ajánlatos ilyen célokra winchy-t alkalmazni, a lemezeket pedig félretenni vírusos harddiskfertőzés idejére), 5 opció közül választhatunk:

1., START A NEW GAME: Ilyenkor véletlenszerű természeti-földrajzi környezetben kezdünk el egy új játékot. Ez azért is

érdekes, mert nekünk kell felfedezni a kontinenseket.

2., LOAD A SAVED GAME: No comment.

3., EARTH: Ebben az esetben a játék a Földön játszódik. A törzsek nagyjából ott helyezkednek el, ahol a valóságban is éltek (bár velem előfordult, hogy Dél-Amerikában bukkantam a germán civilizációra). Azoknak ajánlom, akik szeretik a valósághű játékokat. Akik inkább új földrészek felfedezésére vágynak, talán mégse ezt válasszák...

4., CUSTOMIZE WORLD: Saját bolygó kialakítása. Eldönthetjük, milyen földrajzi-éghajlati viszonyok uralkodjanak és mikor játszódjon a játék. Minden menü középső opciója a Földnek felel meg.

5., VIEW HALL OF FAME: Minden idők legsikeresebb uralkodóit mutatja ez a táblázat.

Miután valamilyen formában elkezdjük a játékot, egy nagyon hosszú és felesleges, lassú és elég csúnya animációval egybekötött tanmese következik a bolygó és az élet kialakulásáról, amelyet Atarin elég nehéz leléni (elvileg SPACE, gyakorlatilag a program pillanatnyi hangulatától függ, hogy nem akarja-e, hogy végigszenvadjuk ezt a részt). Ha végre megvan a bolygónk, kiválaszthatjuk a játék nehézségi szintjét: a törzfőnök (Chieftain) a legkönnyebb, a Csillagok háborúja kedvelőinek sokkal kedvezőbb hangzású Emperor viszont olyan nehéz, hogy csak mazochistáknak ajánlom.

Ezt egy fontos döntés követi: hány civilizáció versengjen a játékban. Minél kevesebb az ellenfél, annál kevésbé érdekes az egész, viszont annál könnyebb terjeszkedni. Legalábbis a könyv szerint. Szerény véleményem az, hogy (főleg az első 4000 évben) nem az ellenfelek, hanem a "semleges" barbár hordák okozzák a legtöbb gondot, úgyhogy érdemes legalább 5 civilizációt kiválasztani. Így arra is van esélyünk, hogy egy-kettőnél esetleg jobbak legyünk...

Ezután kiválasztjuk, hogy melyik törzset szeretnénk a romlásba és pusztulásba (vagy éppen az atomkorszakba?) vezetni. Ha ESC-et nyomunk, magunk is kitalálhatunk nevet. Ezt érdemes angolul, többszámban és helyesen beírni (pl. Hungarians), mert később nem módosíthatjuk. Itt jegyezném azt is meg, hogy a kézikönyvvel ellentétben törökök nincsenek (Szulejmán sincs), van viszont germán törzs, Nagy Friggyessel az élén, úgyhogy akinek szultáni ambíciói vannak, más választása nincs, mint ESC, és beírni, hogy "Turks".

Az utolsó dolog, amit a tényleges játék megkezdése előtt be kell írunk, az a saját nevünk. A gép ajánl egy nevet: amerikaiak esetén Lincoln, aztékoknál Montezuma és így tovább. Írjunk be nyugodtan egy ötletes, a nép nyelvéhez igazodó nevet - már csak a Hall of Fame miatt sem érdemes elfogadni mindig a "valóságos" uralkodót vezérrükként.

Ezután belecsöppenünk a játékba. Mielőtt várost alapítanánk, megpróbálok ismertetni a CIVILIZATION menürendszerét, a képernyő szerkezetét és a vezérlő billentyűket is. Ez az Atari-verzióra vonatkozik, de tapasztalataim szerint sok az eltérés az egyes géptípusok között sem ebben, sem pedig a játék minőségében nincs.

A menük: [] [] [] []
1., GAME: a játék alapopcióit tartalmazza.

a., Tax Rate: beállíthatjuk, hogy a befolyó pénzekből milyen arányban részesedjen a tudományos kutatás. Két dolgot kell szem előtt tartanunk: ne menjünk tönkre, és egyben dinamikusan fejlődünk is.

b., Luxury Rate: a tudományos kutatásra áldozott pénz egy részét luxuscikkek fordíthatjuk. Ez első olvasásra feleslegesnek tűnik, de majd meglátjuk, hogy a "nép" sokkal jobban örül a luxuscikkeknek, mint a tudósoknak (akikre viszont nekünk van igen nagy szükségünk).

c., Find City: amikor már a fél világot ismerjük (és uraljuk), előfordulhat, hogy hirtelen nem emlékszünk egy adott város elhelyezkedésére (ha a játék a Földön játszódik, általában ezek közel vannak a valóságos helyükhöz, bár az én egyik említett játékomban Bolíviában találtam rá Berlinre). Olyan várost ne keressünk (még akkor sem, ha valamilyen információból biztosan tudjuk, hogy az egyik rivális törzs birtokolja), amelyik nem az általunk felderített földterületen van.

d., Options: itt kapcsolhatjuk ki és be a játékok közötti állásmentést (Autosave), a hangot, az animációkat, az ellenfél általunk ismert egységeinek a mozgásának bemutatását, stb. Ha nincs winchy-nk, érdemes minden olyan opciót kikapcsolni, amely valamilyen formában kapcsolatba hozható a floppy-val, mert kellemetlen örökké lemezeket cserélni.

e., Revolution: forradalom. Ne gondoljon senki semmi rosszra. Egyszerűen így lehet megváltoztatni államunk kormányformáját. Ez kezdetben Despotism (egyeduralom). A kormányzásnál még visszatérnek ezekre (és a forradalomra is).

f., Save Game: amikor kedvünk tartja, elmenthetjük a játék állását. Hogy mire jó ezek után az Autosave? Rövid áramkimaradás is elég ahhoz, hogy elpusztítson egy több ezer éves civilizációt...

g., Retire: a játék feladását, vagy egyéb okból történő befejezését jelenti. A gép kiszámolja a pontszámunkat, majd érzékeny búcsút vesz tőlünk. Ha nem mentettük ki az állást, az igen nagy pech, mert Retire után nincs visszaút.

h., Quit: ezt az különbözteti meg a Retire-től, hogy nem számolja ki a pontszámot. Olyan, mintha nem is játszottunk volna.

2., ORDERS: rendelkezések. Azaz: melyik egység merre lépjen, mit csináljon.

a., Go To: ez a legegyszerűbb. Ezt nem kell alkalmazni, mert a billentyűzettel remekül lehet mozgatni a figurákat.

b., Home City: igen fontos opció. Megváltoztatja egyes egységek lakhelyét. Despotikus államberendezkedésnél ez lényegtelen, demokráciában viszont a lakosság nem viseli el más városból származó katonai egységek jelenlétét az ő szülővárosában.

c., Sentry Duty: az egységek átmeneti kikapcsolása. Újbóli bekapcsoláshoz először az "alvó" egységre ráklikkelünk, majd a megjelenő ikonon megismételjük ezt a műveletet.

d., Disband Unit: ez nem egyszerűen láthatatlanná teszi az egységet, hanem meg is szünteti a létezését. Akkor kell ehhez folyamodni, ha a szülőváros nem képes tovább fenntartani.

e., Pillage: egy adott négyzetben megsemmisít minden fejlesztést.

f., Found City: városalapítás. Csak a telepések (Settlers) tehetik ezt meg, és ők ezzel megszűnnek létezni (azaz átalakulnak városlakóvá).

g., A telepések egyéb opciói: Irrigation

(mezőgazdaság számára alkalmassá tenni egy területet), Fortress (ha ismerjük az építés titkát (Construction), erődöt építhetünk), Mining (ipar és bányászat számára alkalmassá tenni egy területet), Pollution (környezetszennyezés megszüntetése), Road (útépítés, illetve ha már az adott helyen van út, és ismerjük a vasutat (Railroad), sínek lerakása).

h., A diplomaták opciói (ha egy rivális városba lépnek): Spy on City (az ellenséges város gazdaságának feltérképezése), Establish Embassy (diplomáciai kapcsolatok felvétele), Steal Technology (egy fejlesztés ellopása), Industrial Sabotage (szabotázs), Incite A Revolt (lázadás szítása), valamint Meet With King (tárgyalás a rivális vezérrel - elsősorban békekötés céljából). Ez utóbbi két lehetőséget kivéve a diplomata küldetésének befejeztével, megszűnik létezni. Az ellenséges város lefizetésével kapcsolatban meg kell jegyezni, hogy a főváros lakosait ne is próbáljuk "lázítani", a többi városban pedig csak igen szép summáért érhetünk el sikereket. Ha "megvettük" a várost, a diplomatánk eltűnik a történelem süllyesztőjében.

(folytatjuk)

Képes György

McDONALDLAND

Újabb Super Mario típusú játék került - a Virgin Games jóvoltából - a piacra. A legifjabb komputeresek körében hatalmas sikert jósolok neki, bizonyára sokak kedvence lesz. A játék könnyen játszható, egyáltalán nem idegesítő, és a grafikája is aranyos. A hangja lehetne jobb is (talán Amigán szebben szól), de semmi sem lehet tökéletes... Kezdjük mindjárt az elején.

Rövid töltés és bemutatkozás után kiválaszthatjuk, hogy egy vagy két játékosal kívánunk játszani (1UP vagy 2UP). Ezek után rövid animáció következik: egy kedves béka ugrál el egy sátor előtt. A sátorban két gyerek (Mick és Mack) ül és könyvet olvas, amelynek a tartalma számunkra kevésbé lényeges. Ezután egy házikót látunk. Ott áll előtte az egyik kőlyök, és Ronalddal (a McDonald's -bohóccal) beszélget.

Na végre! Kezdődhet a játék. Emberkénnel indulunk el az ösvényen, álljunk rá az első szintre (majd annak befejeztével a másodikra, és így tovább, akár csak a Marióban). A játék egyszerűsített (!) lényege a következő: ki kell raknunk egy puzzle-t, melynek elemeit az egyes pályákon találhatjuk meg (vörös téglalapban sárga McDonald's -jelvények). Érdemes össze-szededegetni az útközben talált M-betűket is. Az első szint legelején például egy szaggatott vonallal jelölt kis kockába belerakjuk a közelünkben talált speciális kockát, majd ráállunk erre az építményünkre.

Játék közben lépten-nyomon aranyos, de korántsem veszélytelen lényekkel találkozhatunk (pl. madarak, rágcsálók, medvék, csigák, kötélről leereszkedő pókszerű lények, stb.). Ezeket könnyen elpusztíthatjuk: felveszünk egy sárga kockát, és rájuk dobjuk. Ha nagy vagy kicsi rugókat látunk, azokra ráugorva sok távoli helyre is eljuthatunk. Zavartalan közlekedésünket segítik a hatalmas zöld levelek is. Ezeket ugrálhatunk át, ha máshogy nem megy. Az árkokba nem szabad beleesni, mert azokon keresztül könnyen a mennybe (vagy a pokolba?) juthatunk.

Érdekességgként jegyzem meg, hogy olykor a dobáló kockák mögött rugó rejtőzik. Ennek előnyeit érdemes kihasználni. A legutálatosabb előrehaladást hátráltató eszköz a több nyílból felépülő randa torony. A pálya eleje felé mutat, és ha neki-megyünk, oda is juttat bennünket. Ha eszembe jut, borsózik a hátam!

A játék pontos leírását nem írom le, mert csak végig kell menni a sok szinten. A program sok türelmet és ügyességet igényel, első játszásra valószínűleg senki sem tudja végigcsinálni. Ha nem fagy be (mint egyszer nekem, pedig én nem feltört, könnyített és tönkretett verzióval, hanem az eredetivel játszottam), akkor sok időt kellemesen eltölthetünk vele.

Főleg a hat és tíz év közötti gyerekeknek ajánlom, de ennél idősebbek és fiatalabban is bátran megpróbálkozhatnak vele. Már csak arra vagyok kíváncsi, mikor jelenik meg a Burger King World...

Jó szórakozást hozzá!

Képes Gábor

MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE



Halió !

A tavasz újraélesztő hatására szántam el magam, a méltán legnépszerűbb sequencer program viszonylag részletes ismertetésére, melyet jómagam is régóta eredményesen használok. Hangsúlyozom a viszonylagos részletességet, hiszen a program rengetegességes mennyiségű funkciójának és lehetőségének taglalására egy jóltemetett kézikönyvnyi famentes papírra lenne szükség, amit nem engedhetünk meg magunknak. (Félfamentes még megengedhetnénk, de most azt sem engedjük.)

Aki a Steinberg cég Cubase nevezetű software remekét innen vagy onnan beszerezte, biztosan megörlött a felhasználó-barát, grafikus környezetnek, melyben úgy dolgozhat a zenei elemekkel, mint egy szövegszerkesztőben a szöveggel. Egy nyisszantás innen, egy kattintás oda és - jó esetben - kész az elkészültnivaló.

Rádadásul az M-ROS sem rossz, ami különböző funkciók meghívása - esetleg betöltése - közben is biztosítja a zene folyamatos lejátszását és még sok minden más.

A betöltés után megjelenő alapképernyő a legjelentősebb, itt jelennek meg a különböző sávok (max. 64), a feljátszott részek és az alap kezelőszervek.

SNAP

Az ablak legfelső sorában található, értéke meghatározza, hogy egy feljátszott rész mozgatható, macerálás esetén milyen egységhez igazodjon. Leginkább a BAR állás használatos, ami ütemet jelent.

MOUSE

Választható az ütem vagy valós idő szerinti kijelzés.

QUANTIZE

A pontosítás legkisebb egységét határozza

za meg, erről később majd részletesebben.

AQ

Aktív állapota esetén felvételkor azonnali pontosítást végez a QUANTIZE-nál megadott értékre.

Alattuk:

A

Akkor pislákol, ha az illető sávon note-üzenet van, vagyis ha egy hang megszólal.

M (mute)

Itt állíthatók be a letiltások az egyes sávokra vonatkozóan. Ez a letiltás a sáv teljes hosszára vonatkozik.

A TRACK, INSTRUMENT, CHN oszlopok a sávok neveit és a hozzájuk rendelt MIDI-csatornákat mutatják.

Legalul a kezelőszervek:

SOLO

Aktív állapotban a kiválasztott sáv kivételével az összeset letiltja.

ED SOLO

Az eredmény ugyanaz mint az előbb, de csak akkor lesz aktív, ha egy EDITOR-ablakba belépünk. (Erről majd később.)

CYCLE

A beállított bal és jobb oldali lokátorok közötti szakasz ismételtetésére szolgál. A lokátorokat beállíthatjuk fent az ütem vagy idő kijelzőn a bal, illetve a jobb egérgombbal, vagy lent a kezelőszervek között számszerűleg beírva.

REC MODE

Replace esetén a már feljátszott részre történő újbóli felvételkor az eredeti információ felülíródik, ha Overdub, akkor létrejön a kecske és káposzta effektus, vagyis minden megmarad.

PUNCH

A beállítás nem annyira azt határozza meg, hogy kérünk-e punci fagyit vagy nem, mint inkább azt, hogy ha a kurzor eléri a bal lokátort, induljon a felvétel, illetve ha a jobbot, akkor térjen vissza lejátszásra.

A MAGNÓGOMBOKat gondolom nem kell ecsetelnem.

SONG POINTER, SMPTE TIME

A kurzor helyzete zenei ütemegységben és valós időben. Mellettük a tempo és az előjegyzés.

I/O INDICATOR

Mindennemű ki és bemenő jel áramlása itt kijelzésre kerül.

Folyt. köv.

Chris



Számítógépek

520 STFM	23.992,-
520 STFM +	28.792,-
1040 STFM	31.992,-
1040 STE	39.992,-
MEGA STE 4	151.992,-

Akció!

Kiállítást megjárt ST gépek kedvezményes vására, 6 hónapos garanciával.
További felvilágosítás az üzletben.

FALCON 030

4 MB RAM 65 MB HD	127.920,-
14 MB RAM 65 MB HD	187.920,-

Zenei programok:

Cubase 3.0	47.680,-
Cubase Lite	12.080,-
Cubase 2.0	30.400,-
Notator SL	43.992,-
Notator 3.0 update	4.400,-
Notator 3.1 update	2.700,-

DTP programok - magyarul(!)

OUTLINE ART	12.072,-
PKS WRITE	7.992,-
TMS VEKTOR	8.872,-
CALAMUS 1.09	25.032,-

A felsorolt árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák !

HUNGARIAN ATARI TRADING
CENTER
HAT Cent kereskedelmi Kft.
1061 Budapest, Andrássy út 40.
Tel./fax: 112-3675, 112-8053

**Új címen, új telefonszámon
bővülő kínálattal!**
**G.V.P. termékbevezető akciónkat
június 15-ig meghosszabbítjuk!**



A500-HD8+0/40 (40 MB-os HD A-500-hoz)	38.900,-
A500-HD8+0/80 (80 MB-os HD A-500-hoz)	46.500,-
A500-HD8+0/120 (120 MB-os HD A-500-hoz)	51.000,-
A500-HD8+0/240 (240 MB-os HD A-500-hoz)	62.900,-
A2000-HC8+0/80 (80 MB-os HD A-2000-hez)	39.900,-
A2000-HC8+0/120 (120 MB-os HD A-2000-hez)	46.500,-
A2000-HC8+0/240 (240 MB-os HD A-2000-hez)	58.000,-
CineMorph (morphózis generátor)	9.000,-
DSS-8 (8-bites HQ-Stereo hangdigi)	7.000,-
A530-40/0/1/40 (40 MB HDD+68EC030 Accelerator)	69.500,-
A530-40/0/1/80 (80 MB HDD+68EC030 Accelerator)	76.900,-
A530-40/0/1/120 (120 MB HDD+68EC030 Accelerator)	83.000,-
A530-40/0/1/240 (240 MB HDD+68EC030 Accelerator)	92.500,-
A500-PC286/16 (PC286-16 Emulátor G.V.P. HDD-be)	8.500,-
A12-FP00/0/SCSI (SCSI illesztő A1200-ba)	38.500,-
A12-FP33/4/SCSI (SCSI + 68882FPU + 4 MB RAM)	63.900,-
A1230-40/00/0 (68030 Accelerator A1200-ba)	50.500,-
A1230-40/40/4 (68030 + 68882FPU + 4 MB RAM)	76.500,-
MAXTOR 85 MB 2.5" HDD-Kit (A600/A1200)	34.500,-
G-FORCE030-25/25/1 (68030-25+FPU+1 MB RAM)	61.900,-
G-FORCE030-25/25/1/80 (68030-25+FPU+1MB RAM+80 HDD)	96.900,-
G-FORCE030-25/25/1/120 (68030-25+FPU+1MB RAM+120 HDD)	102.900,-
G-FORCE 030-25/25/1/240 (68030-25+FPU+1MB RAM+240 HDD)	116.500,-
G-FORCE 030-40/40/4 (68030-40+FPU+4MB RAM)	89.500,-
G-FORCE 030-40/40/4/80 (68030-40+FPU+4MB RAM+80HDD)	110.500,-
G-FORCE 030-40/40/4/120 (68030-40+FPU+4MB RAM+120HDD)	115.000,-
G-FORCE 030-40/40/4/240 (68030-40+FPU+4MB RAM+240HDD)	128.900,-
G-FORCE 030-50/50/4 (68030-50+FPU+4MB RAM)	121.500,-
G-FORCE 030-50/50/4/80 (68030-50+FPU+4MB RAM+80HDD)	144.000,-
G-FORCE 030-50/50/4/120 (68030-50+FPU+4MB RAM+120HDD)	150.000,-
G-FORCE 030-50/50/4/240 (68030-50+FPU+4MB RAM+240HDD)	160.900,-
G-FORCE 040-33/4 (68030-33+4MB RAM)	133.500,-
G-FORCE 040-33/4/120 (68030-33+4MB RAM+120 MB HDD)	165.500,-
G-FORCE 040-33/4/240 (68030-33+4MB RAM+240 MB HDD)	177.500,-
G-FORCE 040-33/4/540 (68030-33+4MB RAM+540 MB HDD)	259.900,-
I/O Extender (2 soros 1 pár., A2/A3/A4)	14.500,-
IMAGE FX (24-bites képfeldolgozó software)	26.900,-
G-LOCK (VHS/S-VHS + audio genlock az összes AMIGA-hoz)	49.900,-
GVP-SIMM32/60/1MB	8.500,-
GVP-SIMM32/60/4MB	22.900,-
AMIGA-PHONEPAK (Faxkártya+üzenetrögzítő a HDD!!!) A2/A3/A4	38.500,-

A hirdetésben szereplő akcióárak a 25%-os ÁFÁ-t nem tartalmazzák, de 12 hónap garanciát viszont igen!

Amiga szervizünk (A500, A600, A1200, A2000, A3000, A4000) megkezdte működését. Vidékre kiszállással és postai utánvétellel is javítunk!



**Új címünk: 1077 Bp., Baross
tér 16. (a Keleti-nél)
Tel/Fax: (1)1-414-414**

**AMIGA HARDWARE CENTRUM
RCA**

Action Replay III	8700,-
Kickstart 3.0	
(kapcsolóval 1.3, 3.0 vagy 2.05)	7900,-
Kickstart A 1000-hez 1.3	8500,-
2.05/3.0	9900,-

Winchester illesztő bármilyen AT buszos winchesterhez (2-8 MB Fast RAM bőv. leh.)	12800,-
0,5 Mbyte-os bővítő	3900,-
2,5 MByte-os bővítő A500-hoz (1 MB Chip 1,5 Fast)	14800,-
5'25 drive illesztése	1800,-
Boot selector	800,-
A1200 winsci kábel 2,5 - 2,5	2200,-
A1200 winsci kábel 2,5 - 3,5	1800,-

Coprocesszor, memóriabővítő, clock, Action Replay for 1200 (!!!) és még sok egyéb...

1 év garancia!

A500, 1000, 1200, 2000, 3000 javítása.
Hibamegállapítás díjtalan!

RCA Hardware Tuning Service
1067 Budapest VI., Csengery u. 76. I/8
Tel.: 111-4782
Fax.: 252-6518

CORNELIUS

AT Buszos winchester vezérlő:	7900,-
(2 winchester, autoboot, kisméretű kártya)	
AT buszos winchester vezérlő:	13900,-
(2, 4, 8 MByte SIM RAM bővítési lehetőség, autoboot, 300-600 KByte/sec, dobozban)	
- 2 MByte RAM-mal:	21900,-
- 80 MByte winchester-rel:	39900,-
1.3 Kickstart:	4300,-
2.0 / 3.0 Kickstart:	5900,-
Expansion memóriabővítő:	7500,-
(2, 4, 8 MByte bővítési lehetőség, 20% sebesség növekedés!)	
Expansion mem.bővítő 2MB RAM:	14500,-
1 MByte belső bővítő A500+-hoz:	5900,-
A1200-be 3.5" winchester illesztése	3000,-
A1200 memóriabővítő (RAM nélkül 12000,- 1 vagy 6 MByte 32 bites autokonfig.)	

Egyedi igények kivitelezése!
Amiga géptípusok javítása!

Régius Kornél 1212 Budapest,
Kossuth Lajos 122. IV/28 Tel.: 2-766-637

A Rendszerbarát

E havi menünk: egy kis információ + egy kis programozás



A GURU 93/2-es számában hírt adtunk a SAS/C® 6.0 megjelenéséről, azóta újabb verziók jelentek meg. Először a SAC/C 6.1, majd tavasszal a 6.2-es verzió. Ezek a verziók ún. patch-ek, melyek segítségével a 6.0-ás verzióból kiindulva installálható az új változat.

A 6.2-es változat leginkább kisebb-nagyobb hibák kijavításával tér el a 6.0-ás változattól. Ilyen hibajavítás, hogy számtalan hibát kijavítottak a korábbi kódgeneráló és optimalizáló részekben (sc2, peephole-optimizer), az include-file-okban stb. További újítás, hogy együttműködik a Comeau C++ 3.0b verziójával.

És mivel már régen foglalkoztunk programozással, íme egy kis 'emészténivaló'.

A 2.0 rendszer sok tekintetben forradalmi változásokat hozott a rendszer programozóinak életébe. A sokszáz új rutin és struktúra, rengeteg új programozástechnikai megoldás, sok tekintetben nehéz feladatok elé állította mind a programozókat, mind a programozási nyelvek fejlesztőit.

Az egyik legérdekesebb újítás az ún. tag-ok, a rendszer univerzális adatstruktúrájának létrehozása. Ennek definíciója a utility/tagitem.h-ban található.

```
typedef ULONG Tag;
struct TagItem
{
    Tag      ti_Tag;
    ULONG    ti_Data;
};
```

A struktúra első eleme azonosítja a második elem típusát. Az első elem értéke néhány általánostól eltekintve, rutin függő. Az általános tagok a következők:

TAG_DONE és TAG_END: az utolsó ta-

got jelenti, a hozzátartozó adatmező értéke közömbös.

TAG_IGNORE: ennek az item-nek a figyelmen kívül hagyását jelenti, de nem a tag-lista végét.

TAG_MORE: a hozzátartozó adatmező egy pointer egy másik tömbre, ahol a tag-lista folytatódik. Az aktuális tag-lista végét is jelenti.

TAG_SKIP: az aktuális és a következő adat átlépését jelenti.

TAG_USER: a többi könyvtár és felhasználó által definiált tagok és a korábban ismert tagok megkülönböztetésére szolgál.

Több könyvtári függvény is használja ezeket a tagokat, ezek közül egy (példaképpen) ismertetésre kerül. A screen megnyitás rutinjai által ismert tagok:

SA_Left, SA_Top, SA_Width, SA_Height: a screen pozíciója és méretei
SA_Depth: a bitplane-ek száma
SA_DetailPen, SA_BlockPen: ceruzaszínek
SA_Title: a screen neve
SA_Colors: egy struct ColorSpec-re mutató pointer, mely a screen palettáját adja meg.

SA_Colors32: (V39) - 32 bites paletta használatával történik a színek megadása. Az itt megadott színek felülírják az SA_Colors színeit. Az adatmező egy pointer a LoadRGB32() függvénnyel átadható színtáblázatra.

SA_Font: a screen-hez tartozó font megadása.

SA_SysFont: rendszerfontként a WB-n beállított, vagy a fix szélességű ROM-fontot használja.

SA_Type: PUBLIC vagy CUSTOMSCRE-

EN.

SA_Parent: (V39) - az adatmező egy, a parent screenre mutató pointer, melyhez az aktuális screen-t hozzá szeretnénk kapcsolni. Az összekapcsolt screen-ek mélységi és vertikális mozgatása együtt történik.

SA_Draggable: (V39) - ez egy boolean változó, FALSE értéke esetén a screen nem mozgatható vertikális irányban. (Alapértelmezés TRUE.)

Ennyi példaképpen elég is lesz (egyéb-ként is vésszen közéleg a csonka oldal vége), a továbbiak (összesen 40 féle van) jelentésének ismertetésétől eltekintünk. A maradék helyen inkább egy kis példa-programrészletet közlünk.

```
struct Screen *myscreen;
struct TagItem tagarray[] = {
    {SA_Left, 0},
    {SA_Top, 0},
    {SA_Width, 640},
    {SA_Height, 256},
    {SA_Depth, 2},
    {SA_Title, "My screen"},
    {TAG_DONE}
};
myscreen =
    OpenScreenTagList(NULL, &tagarray);
```

vagy egy másik megoldás:

```
struct Screen *myscreen;
myscreen = OpenScreenTags(NULL,
    SA_Width, STDCCREENWIDTH,
    SA_Height, STDCCREENHEIGHT,
    SA_Depth, 2,
    SA_Title, "My screen",
    TAG_DONE);
(JOCO)
```

folytatás az 52. oldalról

```
dc.l $68f06b00,$6c806f00
dc.l $70307300,$74607700
dc.l $78207b00,$7c507f00
dc.l $80908300,$84c08700
dc.l $88e08b00,$8c508f00
dc.l $90509300,$94909700
dc.l $98309b00,$9c009f00
dc.l $a0f0a300,$a450a700
dc.l $a8a0ab00,$ac70af00
dc.l $b030b300,$b410b700
dc.l $b8d0bb00,$bc00bf00
dc.l $c080c300,$c4e0c700
dc.l $c8f0cb00,$cc80cf00
dc.l $d030d300,$d460d700
dc.l $d820db00,$dc50df00
```

```
dc.l $e090e300,$e4c0e700
dc.l $e8e0eb00,$ec50ef00
task: dc.w $07e0,0,$1818,$07e0
        ;sprite 1 képe
dc.w $2704,$1ff8,$5802,$3ffc
dc.w $7002,$3ffc,$a001,$7ffe
dc.w $a001,$7ffe,$a001,$7ffe
dc.w $8001,$7ffe,$8001,$7ffe
dc.w $8009,$7ffe,$400a,$3ffc
dc.w $4012,$3ffc,$2064,$1ff8
dc.w $1818,$07e0,$07e0,0
task2: dc.w $1f00,0,$60c0,$1f00
        ;sprite 2 képe
dc.w $4c40,$3f80,$b040,$7fc0
dc.w $a040,$7fc0,$a040,$7fc0
dc.w $80a0,$7fc0,$80a0,$7fc0
dc.w $4340,$3f80,$60c0,$1f00
```

```
dc.w $1f00,0
task3: dc.w $3800,0,$4400,$3800
        ;sprite 3 képe
dc.w $b200,$7c00,$a200,$7c00
dc.w $8a00,$7c00,$4400,$3800
dc.w $3800,0
task4: dc.w $4000,0,$a000,$4000
        ;sprite 4 képe
dc.w $c000,0
load $40000 ;sprite-ok helyeinek
        ;definálása
sprite: load $41000
sprite2: load $42000
sprite3: load $43000
sprte4:
```


Szóljon a PC!

Avagy amit a hangkártyákról tudni kell!

- Hangkártyát szeretnék.
- Tessék, van Sound Galaxy kártyánk.
- És az mire jó, mit kell vele csinálni?
-?!

Ilyen és hasonló párbeszéd manapság sokszor elhangzik, melynek oka, hogy a hangkártyák népszerűsége üstökösként lövell felfelé, a nagy kínálat és a viszonylag kevés tájékoztató anyag miatt, azonban a vásárlók azonkívül, hogy valamilyen hangkártyát szeretnének, nemigen tudják, hogy mit akarnak. A zavar eloszlásához szeretnénk hozzájárulni.

De kezdjük az elején! Miért is kell nekünk a hangkártya, hiszen minden PC-ben van egy kis hangszóró, amely mindenféle hangot ad ki magából, főképp ha valamit rosszul csinálunk, és az nem tetszik a rendszernek. Ez a hang azonban jóindulattal is csak zöreinek nevezhető, valamirevaló zene megjelenítésére ez a megoldás alkalmatlan. Amíg a PC kizárólag irodai munkaeszköz volt, nem is kellett. Ma azonban a multimédia korát éljük, ahol a zenei aláfestésnek, sőt az emberi hang megjelenítésének egyre nagyobb szerep jut. Nem beszélve a PC-re írt játékok hatalmas mennyiségéről. De egyre többen szeretnének a PC-n zenét fejleszteni vagy digitalizálni.

Tulajdonképpen a játékok igényelték először a hangkártya megjelenését. Az első, széles körben elterjedt és még ma is kapható kártya és szabvány, az AdLib volt. A PC-be épített hangszórójához képest óriási lépés volt, azonban csak gyenge minőségű mono hangot szolgáltatott. A nagy lépést a szingapúri Creative cég Soundblaster kártyája jelentette, amelynek ma is széles körben forgalmazott V2.0 változata világszabvánnyá nőtte ki magát. Ez a kártya már sokkal jobb hangminőséget produkál. S habár ez is mono hangkimenettel rendelkezik, de két hangszóró csatlakoztatásával (két kimenete van) állsztereo hangzás érhető el. A játékok nagy része is ezt a kártya-szabványt támogatja. A kártya nagy sikerének következtében számos gyártó és fejlesztő piacra dobta saját hangkártyáját, melynél nagyon ügyeltek arra, hogy Soundblaster kompatibilis legyen. A legtöbbjük saját szabványt nem is dolgozott ki, hanem lemásolta a jólbeváltat. A gyakorlat is igazolja, ezek a kártyák - amelyeken a "Soundblaster compatible" feliratot olvashatjuk - tökéletesen megfelelnek az eredetinek, leginkább a csomagolásban és a hozzáadott utility szoftverekben térnek el.

Érdekes még egy darabig időzni evvel a kártyatípussal, mert a már említett állsztereo kimenet mellett további csatlakozó is található rajta. A második legfontosabb talán a joystick port. Itt arra kell vigyáznunk, hogyha már van a gépünkben ilyen, akkor az egyiket le kell tiltanunk. Ez általában jumper segítségével történik. A kártya hátlapján a csatlakozók között van egy kis potméter is, amely a hangerő szabályozására szolgál. Ez nem túl praktikus, az

újabb professzionális kártyáknál a hangerő szoftverből történő szabályozására is mód nyílik. Végül, de nem utolsó sorban a potméter alatt található egy bemenet, amely mikrofon vagy más elektromos hangforrás csatlakoztatására szolgál, hogy a kártyához mellékelt szoftver segítségével zenét vagy akár szöveget vehessünk fel a winchesterre. Ez számtalan érdekes lehetőséget nyújt. Hogy csak egyet említsünk, a Microsoft Excel táblázatkezelő programja lehetővé teszi, hogy a táblázatokon található tetszőleges rubrikához hangos magyarázatot fűzzünk, ami nagyon jól jöhet, ha olyasvalakinek kell dolgozni a táblázatunkkal, aki nem ismeri annak pontos felépítését. A legtöbb típus beépített MIDI interfésszel is rendelkezik.

A fentiekben leírt jellemzők ma már minden valamirevaló hangkártyánál megtalálhatók. A fejlődés azonban itt nem állt meg. Az egyik egyre olcsóbb, és ennek megfelelően népszerűbb multimédia eszköz, a CD-ROM elterjedésével megjelentek a CD-ROM interfészt is tartalmazó hangkártyák, amelyekre a CD-ROM megfelelő kábellel közvetlenül csatlakoztatható. Evvel párhuzamosan megjelentek az ún. professzionális kártyák, amelyek a fenti interfész mellett, már igazi sztereo kimenettel és hangfeldolgozással rendelkeznek. A hangminőség is meglehetősen javult. Az igazi csúcst a 16 bites kártyák megjelenése jelenti, mert ezek már CD hangminőséget produkálnak. A PC-t igazi digitális hangstúdióvá alakítják. Már esett szó két hangszabványról, amelyek igen elterjedtek. Ezenkívül van még néhány fontosabb szabvány, amellyel a kártyát nem kizárólag játékokra használni érdemes megismerniük. Ilyen a *Covox Speech Thing*, amelyet a Covox Lab. fejlesztett ki és a beszédszintetizálásban, ill. beszédfelismerő rendszereknél lehet még nagy szerepe. A *Walt Disney Sound Source* neve magáért beszél. Végére maradt a legújabb, de lehet, hogy potenciálisan a legnagyobb jövő előtt álló hangrendszer, a Microsoft cégnek a Windows megalkotójának, ún. *Microsoft Windows Sound System* szabványa. Ezt a fejlesztők tudatosan úgy tervezték, hogy a professzionális irodai, ill. multimédia felhasználásokat támogassa, és ne legyen kompatibilis a PC-s játékoknál használt rendszerrel. (A szándék érthető, a munkahelyen nem célszerű, ha az alkalmazottak játékokra is tudnák használni a kártyát.)

Ma nagyon sok cég gyárt hangkártyát, ezek ill. az ál-

taluk gyártott típusok felsorolása messze túlmenne ennek a cikknek a keretein. Ezért most csak a két legnagyobb gyártó, a Creative a Soundblaster, míg az Aztech a Sound Galaxy márkanévét használja. A Soundblaster alapmodellje régebben a V2.0, újabban a Deluxe Edition nevet viseli, míg a sztereo változat nemcsak egyszerűséggel, a Pro (azaz professional) felirattal viseli. A 16 bites csúcsmo- dell a 16 ASP (advanced signal processing) megjelölést kapta. Hasonló módon épül fel a Sound Galaxy sorozat is. Az alapmodell-amely tökéletesen Adlib és Soundblaster kompatibilis - BX II. jelzéssel fut. A sztereo modell NX PRO névre hallgat, és alapvetően abban tér el az azonos Soundblaster modelltől, hogy a fentebb említett Covox, valamint Disney Sound rendszerekkel is kompatibilis. A csúcsmo- dell a 16 bites sztereo NX PRO 16 a Microsoft Windows Sound System-mel is kompatibilis. Mindhárom Sound Galaxy kártya érdekessége, egy beépített 1,6-18 kHz tartományban működő dinamikus filter rendszer, amely az amúgysem rossz hangminőséget mind felvételnél, mind lejátszásnál tovább javítja. Végül a jobb áttekinthetőség érdekében következnek két összehasonlító táblázat.

- Message -

	Sound G. NX PRO	Soundblaster PRO
Adlib	IGEN	IGEN
Soundblaster	IGEN	IGEN
Covox Speech Thing	IGEN	NEM
Walt Disney Sound System	IGEN	NEM
CD-ROM Interface	IGEN	IGEN
dinamikus filter	IGEN	NEM
tartozék: hangfalak	IGEN	NEM
tartozék: mikrofon	NEM	NEM
tartozék: fejhallgató	NEM	NEM
Midi interface	IGEN	IGEN
joystick port	IGEN	IGEN

	Sound G. NX PRO 16	Soundblaster PRO 16 ASP
Adlib	IGEN	IGEN
Soundblaster Pro	IGEN	IGEN
Covox Speech Thing	IGEN	NEM
Walt Disney Sound System	IGEN	NEM
Microsoft Windows Sound System	IGEN	NEM
CD-ROM Interface	IGEN	IGEN
dinamikus filter	IGEN	NEM
tartozék: hangfalak	NEM	NEM
tartozék: mikrofon	IGEN	IGEN
tartozék: fejhallgató	IGEN	NEM
Midi interface	IGEN	IGEN
joystick port	IGEN	IGEN

BBS

Üdvözlöt minden modemes őrltnek és szimpatizánsnak! Legutóbb ott fejeztem be, hogy tettem néhány felelőtlen ígéretet arra vonatkozóan, hogy mit is olvashattok ebben a számban, így nincs mit tenni, folytatni kell ezt a sorozatot. Pedig mode-mezni is lehetne cikkírás helyett. Minde-nekelőtt nem árt tisztázni, hogy mi is kell ahhoz, hogy valaki aktív fertőzötté vál-hasson. Először is kell egy telefonvonal. Ebből jelenleg kevés van és a minőség is sokszor kritikán aluli, de várhatóan javul a helyzet az elkövetkező években. Aztán kell még egy modem, egy számítógép és egy jó kommunikációs szoftver meg sok pénz a telefonszámla kifizetéséhez. Ejt-sünk néhány szót a modemekről. Ha va-laki netán most szeretne modemet vásá-rolni és tőlem kérne tanácsot, akkor elő-ször megkérdezném, hogy mennyi pénze van. Ha azt válaszolná, hogy (na-gyon)sok, esetleg pénz nem számít, ak-kor azt mondanám, hogy vegyen US Ro-botics modemet (14400 baud, MNP 5, stb.), mert az most a Király (kb 150.000 Ft). Leszállva a földre és a magyar viszo-nyok közé, leginkább a 2400 baudos mo-demek jöhetnek szóba, amik ára elfogad-ható, kb. tizenegynéházezer forintért bárki vásárolhat magának. Mindenképpen olyan modemet vegyünk, ami legalább MNP5-ös hibajavító protokollal rendelke-zik, és az sem baj, ha van postai engedé-lye. Vásárolhatunk ún. belső modemet (amiből itthon csak PC-be valót lehet kap-ni), amit a számítógép valamelyik bővítő-csatlakozójába kell helyezni, vagy külső modemet, amit bármilyen típusú számító-géphez csatlakoztathatunk, ami rendelke-zik szabványos RS-232 interfésszel. Sok modem képes arra, hogy vegye a FAX üzeneteket is, néhány pedig küldeni is tud. Választék tehát van, bármit megkap-hatunk, ha bírja a pénztárcánk. (Zárójel-ben: ha az olyan fogalmak mint baud, MNP5, vagy bármi más. valakinek halan-dzsának tűnik, turkáljon kicsit a szakiro-dalomban, vagy ragadjon tollat és írja meg, hogy gond van. Ha megfelelő igény mutatkozik rá, szívesen elmesélem min-degyik jelentését, de most feltételezem, hogy akit a téma legalább egy kicsit érde-kei, önmaga utánajár ezeknek.) Ahhoz, hogy a modemet használni is tudjuk, szükség van valamilyen kommunikációs szoftverre. Amígán számos ilyen van, pél-dául: Baud Bandit, JrComm, NComm, hogy csak az ismertebbeket említsem.

Szolgáltatásait és megvalósítását nézve a legjobb a Term nevű program, ami sze-rény véleményem szerint az Amigás kom-munikációs szoftverek királya. Nem utol-só szempont, hogy shareware (tehát ol-csó és legális) és a forrása is megszerez-hető. Kisebb hátránya (bár ez szerintem inkább előny), hogy csak AmigaOS 2.0 vagy nagyobb verziószámú operációs rendszerrel működik. A továbbiakban en-nek a programnak a "finomabb" részleteit szeretném bemutatni. A legelső ilyen do-log, amit érdemes megemlíteni, az a program konfigurálása. Mindent elké-pesztően egyszerűen, menüből kiválaszt-va lehet beállítani, módosítani. Definiálha-tunk billentyűmakrókat, beállíthatjuk a ké-pernyő üzem módját, állíthatjuk a modem-paramétereit, kiválaszthatjuk a transfer protokollt, hogy csak néhányat említek a sok közül, de ezek általában minden programban megtalálhatók. Ami viszont ennek a programnak a nagy erőssége, az az, hogy bármelyik telefonszámhoz más-más beállítást tudunk rendelni. Így nem lesz olyan problémánk, hogy egy Amigás BBS után egy PC-s BBS felhívva át kell állítanunk például a terminál emulációt vagy a karakterkészletet, ezt a program automatikusan elvégzi helyettünk. A má-sik érdekes dolog, hogy bármikor lehetősé-günk van a képernyő tartalmát fileba menteni, akár kép, akár szöveg formájá-ban. Ez a művelet nem azonos az ún. log file használatával (de a program termé-szetesen azt is támogatja). Nagyon jó újí-tás az is, hogy a program a clipboardon keresztül bármilyen adatot képes átvenni másik programtól, illetve átadni másik programnak. Például ha van egy szöve-gem, aminek csak egy részletét szeret-ném át küldeni a vonal másik végére, ak-kor elég a szöveg szükséges részét egy normál szövegszerkesztővel (pl. Turbo-Text, Cygnus Editor) a clipboardra he-lyezni, majd onnan a Term segítségével már el tudom küldeni. A Term-ből szöve-get hasonlóan egyszerű módon lehet át-akni egy szövegszerkesztőbe. Elég a ké-pernyőn egérrel kijelölni az adott szöveg-részletet, és átrakni a clipboardra. Még egy dolgot említek meg a sok közül, és-pedig azt, hogy upload esetén egyszerre több file-t is kijelölhetünk. Lehet, hogy ez első hallásra nem olyan nagy durranás, de tekintettel arra, hogy a legtöbb prog-ramból ez valamilyen érthetetlen okból ki-maradt, ezért itt mégis előnyt jelent. Sok

olyan jellemzője van még a programnak, amit meg kéne említeni, de a hely szű-kössége miatt sajnos ez most elmarad. Az sem biztos, hogy a legjobbakat emel-tem ki, de hirtelen ezek jutottak az eszembe. Próbáld ki a Term-et, és nem fogod megbánni, nagyon jó szoftver. Kül-lön kiemelendő még a program dokumen-tációja, mert részletes, jól érthető. Még valamit ígértem az előző számban, törté-netesen azt, hogy adok néhány magyar BBS telefonszámot. Ez nem nehéz fe-la-dat, ha úgy általában BBS számokat kell mondani, de Amigás BBS kis hazánkban ritka, mint a fehér holló. Személy szerint egyelőre kettőtől tudok, és még néhány-ról, ami a közeljövőben lesz. A két biztos a következő: Amiga Dreamland, 06-1-1319232, 14400 baud, HST, MNP 5. Ez volt az első amigás BBS. Ha bármi-lyen amigás utilityre van szükség, bátran hívjuk ezt a számot, nagy valószínűség-gel megtaláljuk. A rajta levő anyag arány-lag ritkán cserélődik. Megemlíteném, hogy van rajta Atari szekció is. AGA Inn, 06-72-12258, 14400 baud, v32bis, MNP5. Nos kérem, ez egy igazán nyugati színvonalú, amolyan elite board, üzemeltetője a Muff-Busters nevű csapat. Mint a nevéből már sejthető, az új AA chipsetes gépekhez tartozó mindenféle segédanyag megtalál-ható rajta, így pl. utilityk, demok, 256 szí-nű képek, stb. Természetesen minden Amiga felhasználó talál rajta érdekes anyagot, de nem árt sűrűbben hívogatni, mert általában 2-3 hét, maximum egy hó-nap alatt lecserélődik rajta minden állo-mány. Nem utolsó szempont az sem, hogy a nyugati scene-vel is kapcsolatban állnak. A PC-s olvasóknak is ajánlanék két BBS-t, ami elismerten magas színvo-nalú. Az egyik a Lost Decade (06-1-1858658, 14400 baud, v32bis, MNP5), a másik pedig az Admirals Datamine (06-1-1154616, 14400 baud, v32bis, MNP5). Aki szeretne még magyarországi BBS te-lefonszámokat, bármelyik előbb említett BBS-en talál komplett listát. A következő számban még tovább fertő-zünk benneteket, nem is akármilyen do-loggal. Ugyanis Gyu/MuffBusters barátó-mat sikerült rábeszélni egy, az AGA Inn-t bemutató cikk megírására. Addig is jó vo-nalat kívánva maradtam:

Brazil

PPD ZÓNA

ViewTek 1.04a

Kép és animáció

Egy újabb kép megmutató és animáció lejátszó program az OS2.0+ gépek használói részére. Néhány szolgáltatással azonban többet tud mint társai, ezért érdemes megemlékeznünk róla.

Támogatott formátumok: ILBM (24-bit is), GIF, JPEG (JFIF), ANIM 5 és 7 (képenként különböző palettával is), SHAM, CTBL, PCHG képek, támogatja az ECS és AGA felbontási módokat (256 szín, ill. HAM8 is), a clipboard tartalma is megtekinthető, Iconify funkció, Impact Vision 24 támogatás.

Animáció lejátszásakor a funkcióbille nyűkkel szabályozható a másodpercenkénti képek száma. Egy másik szolgáltatás, hogy GIF és JPEG képek esetén a konvertált kép kimenthető (bár a konverálás minősége némileg rosszabb mint az ADPro által végzetté).

ParNet

Két gép + egy kábel

Az Amigák nem a hálózati alkalmazásaikkal hívták fel eddig magukra a figyelmet, ennek talán egyik legfőbb oka, hogy az A2000/3000-hez gyártott nem túl olcsó Commodore Ethernet kártyán kívül, nem létezik hatékony hálózati csatoló kártya. (Az ígért hálózati támogatással rendelkező operációs rendszerről ne is beszéljünk.)

Ezen a gondon próbál segíteni a program és a hozzátartozó hardware. E kábel rajzát itt is közöljük, mert a program dokumentációjában levő rajz eléggé semati-

kus. A kábelt legcélszerűbb készen kapható kábelből kiindulva kialakítani, de a hossza ne legyen több 1-2 méternél.

A program által létrehozott két gép közötti hálózat beépül az operációs rendszer device-ai közé, egyszerűen a NET: előtaggal hivatkozhatunk a másik gép lemezeire, pl. NET:WORK a másik gép WORK:-je. Nem feltétlenül szükséges minden egységet a másik gép számára elérhetővé tenni, különösen azért, mert semmilyen védelmet nem biztosít a másik gépről történő beavatkozások ellen. Sőt, támogatja is azokat, mert akár a másik gép pointerének az irányítása is átvehető.

Végezetül néhány sebességs adat:

A3000 - A4000: 48-50 kbyte/s

A500 - A1200: 17-21 kbyte/s

Twin Express 1.1

Null-modem varázslat

Az Amiga-PC adatátvitel során mindig problémát jelent az adathordozó közeg. A floppy lemezek használata nem túl kényelmes, 3.5"-es drive nincs minden PC-ben, HD-s lemezt csak az A3000/4000-es tud fogadni stb.

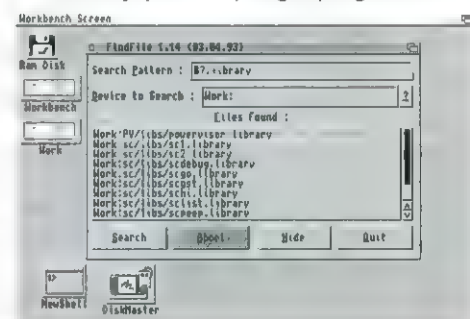
Most azonban megjelent az ideális program azoknak, akik rendszeresen nagy mennyiségű adatot másolnak át a két gép között. A Twin Express és egy a soros portra csatlakozó ún. null-modem kábel segítségével a folyamat meggyorsítható. Az alapértelmezés szerinti sebesség 115.200 Baud (kb. 20 kbyte/s), mely a gépek sebességétől függően akár növelhető is. A soros kábel a ±12 V-os jel-szintek miatt kevésbé érzékeny a zavarokra, de ennek ellenére se legyen hosszabb mint 20 méter.

A program indítása után egy saját shell-lel vezérelhető, mely a legszükségesebb utasításokat biztosítja: COPY, MKDIR, RMDIR, CHDIR, DIR, DELETE, RENAME, HELP és még néhány hasonlót. A parancsoknak megvan az AmigaOS szerinti neve is, mindkettő használható. Ez márcsak azért is lényeges, mert nem csak Amiga-PC, hanem Amiga-Amiga közötti átvitelre is használható a program. Amiga-PC átvitel során text konvertálási funkció is bekapcsolható a COPY parancs TEXT opciójának segítségével.

FindFile 1.14

Hol a file?

Gyakran fordul elő, hogy nem találjuk meg a keresett file-t, pedig tudjuk, hogy melyik lemezen kellene megtalálnunk. Ezen a problémán segíthetünk ezzel a commodity (OS2.0+) segédprogrammal.



A program széleskörűen paraméterezhető és a teljes C forráskódot is mellékeli a szerző.

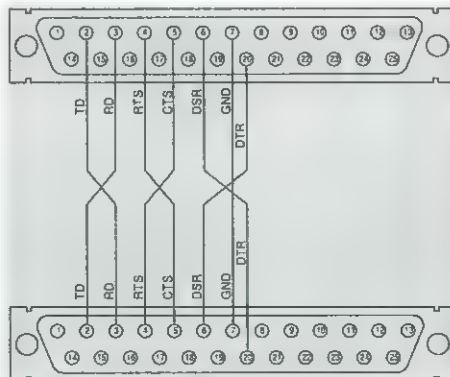
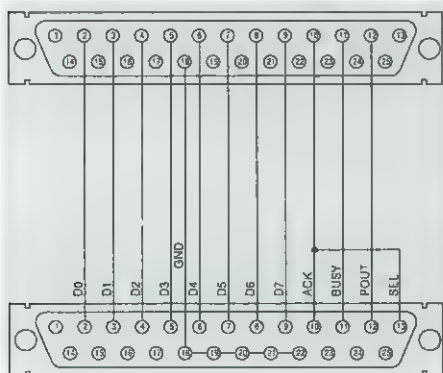
PCX & GIF datatype

Új formátumok

Amigán a mai napig szinte egyeduralkodó a IFF/ILBM grafikus formátum. Ennek immár vége, mert a 3.0-ás operációs rendszer támogatja tetszőleges formátumokhoz tartozó feldolgozó rutinok beépítését a rendszerbe.

Így máris megszülettek az első eddig nem támogatott formátumokat feldolgozó rutinok: a pcx.datatype (39.2) és a gif.datatype (39.3). Ezeket installálva a MultiView segítségével is megnézhetjük a GIF és PCX formátumú képeket.

(JOCO)





AREXX



RexxMast

Köszöntöm minden kedves olvasómat ezen az ünnepi napon. Mitől ünnepi? Ma befejezem ezt a régóta tartó rövid kis ismertetést az Arexx nyelvről, helyet adva egy másik, nem kevésbé érdekesítő témának. Az eddig leírtak csak egy töredékét jelentik az Arexx-nek, de egy cikksorozat nem a legcélszerűbb módja a teljes ismertetésnek, már csak az időbeni terjedelm miatt sem. Ami idáig megjelent, az már alap lehet a használathoz. Akinek ezen felül szüksége van információra, írjon akár a GU-RU-nak, akár nekem személyesen, legjobb tudásunk szerint igyekszünk válaszolni.

Mielőtt belekezdenénk a mai mókába, tennem kell egy helyreigazítást. Az előző havi cikkemben, a programlistában a "Sull power" sor helyesen "Pull power", természetesen idézőjelek nélkül. Bocs!

Az előző részt a PP Arexx parancsainak ismertetésénél hagytuk abba, innen folytatom ma. A Load és a Save gondolom mindenkinek egyértelmű. A Read a Project menü Read parancsával azonos, hatására a PP a PPMore segítségével megjeleníti a megadott, vagy a kérdezőben kiválasztott szövegfájl tartalmát.

A Recrunch, RecrunchAlways, DecrunchOnly és a ChangeColor parancsok a Recrunch menü első négy, azonos nevű menüpontjainak felelnek meg. Mind a négy parancsra érvényes az, hogy paraméterként a feldolgozandó fájl nevét kell megadni, ha ez elmarad, akkor a szokásos kérdező jelenik meg, ahol a hiányosságot pótolni lehet. A ChangeColor kivételével, ezek a parancsok a Load-nál leírt return kódokat adnak.

Van még két parancs, amely közvetlenül feldolgozást indít, a ProcessCrunch és a Process. Ezek a Hunklab menü azonos nevű pontjainak felelnek meg. Mindkettőnek fájlnev a paramétere, az első pedig a Load-dal azonos visszatérési kódokat eredményez.

A PP-nek igen sok Arexx parancsa van, amelyekkel a működési paramétereket állíthatjuk be. Az egyik ilyen üzemmódválasztó parancssal már találkoztunk az előző havi cikk programlistájában, ahol beállítottuk a "Command-File" módot. Ez lehetett volna még "DataFile", vagy "LoadSegFile" is. Ezek a parancsok a Prefs menü első három pontjának egyikét kapcsolják be.

Hasonló módon tudjuk kiválasztani a kitömörítéskor használt színösszeállítás "DecrColor0", "DecrColor1", "DecrPointer", "DecrScroll" és "DecrNone" parancsokkal.

A tömörítés hatékonyságát is be tudjuk állítani az Arexx-el, ehhez az 'EffFast', 'EffMedium', 'EffGood', 'EffVeryGood', vagy 'EffBest' parancsok valamelyikét kell használnunk.

A gyorsító buffer méretét a 'SpeedupSmall', 'SpeedupMedium', és 'SpeedupLarge' parancsokkal tudjuk szabályozni. Utóbbi három paramétercsoport a Prefs menü Decrunch Color, Efficiency és SpeedupBuffer menüpontjainak alpontaival azonos.

Továbbá a Prefs menüben, találunk néhány kipipálható menüpontot, amelyeket szintén tudunk Arexx-ből is használni. Ezek a parancsok a következők:

DataSuffix
BCPLHeader
AutoHunklab
LibraryHeader
EncryptFile
LedCrunch
Paging
Overwrite
SoundAlarm

Ezekehez a kapcsoló hatású parancsokhoz egy paramétert is meg kell adni, amellyel jelöljük, hogy a kapcsolót milyen helyzetbe kell hozni. Ez a paraméter egy kulcsszó, amely lehet On, vagy Off. Ha nem tudod, az adott kapcsoló milyen állásban van, a Read opcióval le lehet kérdezni. Ekkor az RC változó értéke 5 lesz, ha a kapcsoló menüpont ki van pipálva.

Az előbbiekkal azonos módon használható a Hunklab menüből az első öt pont:

Code2Chip
Data2Chip
Bss2Chip
RemoveSymbol
RemoveDebug

A beállított paramétereket ki is menthetjük a 'SavePrefs' parancssal, ami egyenértékű a Project menü azonos nevű pontjával.

Idáig mind olyan dolgokról volt szó, amelyeket megtehetünk Arexx nélkül is, lássunk most egy érdekességet, amely már csak az Arexx segítségével tehető meg. Gondolom mindenki ismeri az Iconify menüpontot. Ezzel be lehet zárni a PP ablakát, így kisebb helyet foglal el, de a program mégis jelen van, ismételt használat esetén nem kell újból betölteni. Az Arexx-ből az 'Iconify' parancssal tudjuk elérni ezt az álla-

potot. Amikor a PP ikonizálva van, nem használható a hagyományos módon, mivel nincs ablaka, de Arexx portja igen!

Arexx-ből tehát akkor is tudjuk vezérelni a PP-t, ha az le van kicsinyítve. Ennek legfőképpen egy megás gépeken van haszna, ahol nem mindig elég a memória egy hosszabb fájl tömörítéséhez.

Van a PP-nek néhány parancsa, amely csak Arexx-ből érhető el, ezek:

Uniconify - Visszaállítja a PP ablakát, ha az ikonizálva volt, egyébként nincs hatása.

PurgeBuffer - Felszabadítja az összes buffer területét a PP-nek, még az éppen betöltött feldolgozandó, vagy már feldolgozott fájl is törődik.

PP2Front - Előtérbe hozza a PP-t, sőt unikonizálja is ha kell.

GetFileName - A result változóba lekérdezi a jelenleg betöltött fájl nevét. Üres sztringet ad, ha nincs semmi betöltve.

GetPath - A jelenleg betöltött fájl elérési útja kerül a result változóba.

GetFullName - Az előző kettő kombinációja, az elérési út és a név az eredmény (vagy üres sztring).

EZRequest üzenet - Kitesz egy kérdezőt, amelyben a parancs paramétereként megadott üzenetet írja ki, és egy OK-Cancel gombot. Rc értéke 5, ha OK-val, 0, ha Cancel-lel válaszolsz.

Notify üzenet - Kitesz egy kérdezőt, amelyben megjeleníti az üzenetet. Csak egy válasz lehetőség van, a 'Process'.

ConOutput On/Off - Amikor a PP ikonizálva van, az outputja a Workbench Screen-en jelenik meg. Ezzel a parancssal ezt lehet letiltani, vagy újra engedélyezni.

Szóval ennyi lett volna, amit el akartam mondani. Sziasztok!

Aurum.

VIPER 1230

Veszélyes!

Az amerikai ICD is bejelentette új 1200-as bővítőkártyáját. Ez egy 68030-as gyorsítókártya 40 MHz-es 68EC030-assal, vagy 50 MHz-es 68030-assal. Matematikai társprocesszornak (68882) külön foglalat van a kártyán, az órajele a processzoréval egyezik meg. A memóriának két 72 pontos SIMM foglalat biztosít helyet, max. 32 MB-ig (2x16MB SIMM). A kártyán található még egy egyedülálló, ún. DMA port. Erre különböző - a jövőben megjelenő - egységeket köthetünk: DSP, hálózati csatló, SCSI vezérlő.

Az ICD a VIPER 1230-sal együtt bemutatta az első modult is: a VIPER S2-t. Ez a kártya DMA portjára illeszthető SCSI II-es vezérlő, amely átviteli sebessége (ICD információ) 10 MB/s. A VIPER S2-ön két csatlakozó van: egy belső, a 2½-es SCSI merevlemezek számára, és egy külső a nagyobb egységeknek.

Az árak:

VIPER 1230

40MHz 68EC030 - \$499

50MHz 68030 - \$699

Ebben nincs benne a RAM és az FPU ára.

VIPER S2 - \$199

ICD Inc
1220 Rock Street
Rockford, IL 61101
USA

Tel. : (815) 968-2228

Fax : (815) 968-6888

TwelveGauge

A1200 újra

Ez az A1200-as bővítések hónapja, és az amerikai CSA sem akar lemaradni. A TwelveGauge egy 50 MHz-es, 68030-as gyorsítókártya, SCSI vezérlő, 50 MHz-es matematikai társprocesszor foglalat, max. 32 MB memóriával. A memória 1, 4, 16 MB-os 72 pontos SIMM modul lehet, a kártya támogatja a burst RAM elérést is.

(Készülőkben a 40 MHz-es 68EC030-as változat, SCSI vezérlő nélkül.)

Ára: \$699 (RAM és társprocesszor nélkül)

Computer System Associates
7564 Trade Street, San Diego
CA 92121

Tel.: 619/566-3911

Fax : 619/566-0581

DKB

Új termékek

Az amerikai DKB is természetesen bejelentette új termékeit az 1200-ashoz és 4000-eshez.

DKB1202

A1200 memória bővítés 1, 4, 5, 8 MB RAM-mal és egy 16 MHz-es 68881 matematikai társprocesszorral, órával. A RAM 2MB-os SIMM modulokkal bővíthető. Mint az újabb bővítések, ez a kártya sem zavarja a PCMCIA kártyák működését, még teljes kiépítésben sem.

Ára: \$190

DKB-A1200 Clock

A Commodore kihagyta, a DKB visszadja. Ez egy 1200-asba helyezhető, akkumulátoros óra.

Ára: \$30

DKB 3128

Ez egy 128 MB-os memóriabővítő kártya a ZORRO III-as buszra (Amiga 3000-4000). A memóriát 4, 8, 16 vagy 32 MB-os 32 bites SIMM modulokkal bővíthetjük, sőt ezeket keverhetjük is! Ennek a kártyának a forgalmazására nyár elején kerül sor. Az áráról még nincsen információ.

DKB Software

50240 W. Pontiac Tr. Wixom, MI 48393

Tel. : (313) 960-8751

Fax : (313) 960-8752

Toaster 4000

Az új piritós

Még mindig nincsen PAL Video Toaster, de itt az új NTSC! A las vegas-i NAB-on (National Association of Broadcasters)

(amely április végén zajlott) mutatta be a NewTek az új Video Toaster 4000-t, amellyel természetesen a Toaster szoftverek 3.0-ás verziója is jár.

- Az új kártya működik az Amiga 4000-esben is, és kihasználja az AA Chipset lehetőségeit! Ez új, látványosabb, összetettebb videoeffekteket, pontosabb genlock szabályozást jelent.

- Rengeteg új képértékelési mód

- A LightWave animációk valós idejű lejátszása, videora kulcsolással és alfa csatornával. Az animációkat a Switcher modulból vezérelhetjük.

- A feliratozómodulban szabadon pozícionálhatjuk a feliratblokkokat az egér segítségével, menet közben megváltoztathatjuk a betűk típusát, méretét, tulajdonságait - akár betűnként.

- Compugraphic és PostScript betűkészletek támogatása a feliratozóban, és 3D modellezőben a LightWave-ben. Közel 100 új vektor formátumú betűkészletet mellékelnek az új rendszerhez, így összesen már 400 fölött van a számuk.

- Teljesen újrajrt feliratozó: 24 bites háttérképek, 24 bites ecsetek szöveg közé illesztése, a video képre félig átlátszó szöveg-dobozok készítése az új jellemzők.

- A 3D modellező és animátor a LightWave új verziója, sok új szolgáltatással: gyorsabb rendering, "Lens Flare" - fény csillanás, "Out-Of-Focus" - mélységélesség, lágy körvonalú árnyékok, a tárgyszerkesztőben görbék használata, Boolean műveletek.

Az új Video Toaster kártya működik az Amiga 2000/3000-esben is, de az új, jobb effekteket, és a valós idejű animációlejátszás csak az Amiga 4000-ben elérhető. A rendszer ára \$1600 körül várható, amely ugyanannyi mint a régié, és természetesen a régi Toaster felhasználók alacsonyabb áron cserélhetnek az újabbra. A hírek szerint a Commodore és NewTek eddigi viharos kapcsolata is normalizálódott, így a Commodore-tól árkedvezmények várhatók az A4000-es alapú Toaster rendszerekre.

NewTek Inc.

215 S.E. 8th St.

Topeka, KS 66603

Tel.: 913/354-1146

Marinov 'Gaborca' Gábor

CineMorph

A GURU 93/3-as számában már olvashattatok a CineMorph-ról, az amerikai GVP metamorfózis programjáról, az ImageFX képfeldolgozó programcsomag részeként. Most, hogy a GVP termékeknek már van hivatalos magyarországi forgalmazója - a Thalypex - ,egy részletes teszt erejéig elraboltuk tőlük a külön is megvásárolható CineMorph programot.

A teljes nevén "Cinematic polymorphing" magyarul metamorfózis - napjainkban nagyon népszerű vizuális effekt. Egyre jobb, valószerűbb metamorfózisokat láthatunk a mozi- és reklámfilmekben, a videoklipekben. Hol van már az az idő, amikor egyszerűen egy arc egy másik arcba alakult át! Ma már legtöbbször észre sem vesszük a trükköt a filmben, csak az a furcsa érzés jár át újra és újra bennünket, itt valami nem stimmel, ez a valóságban nem lehetséges... Az ilyen effektek előállításához összetett, de ugyanakkor hatékony szoftverekre van szükség, és az egyik legjobb a GVP CineMorph programja.

A CineMorph, a GVP-re jellemző megnyerő külsejű dobozban érkezik, amely a programot tartalmazó lemezt, a mintegy 60 oldalas, jól szervezett, áttekinthető angol nyelvű kézikönyvet és a regisztrációs kártyát rejti.

A programot egyszerűen telepíthetjük a merevlemezre a mellékelt program segítségével, de futtathatjuk a lemezzel is. A futtatásához 1.3-as vagy nagyobb verziószámú AmigaDOS szükséges (lovagias dolog a GVP részéről az 1.3-as rendszer támogatása, ezt ma már kevés új program teszi meg; természetesen a GVP is javasolja a 2.0-ás vagy újabb rendszer

használatát, amellyel plusz szolgáltatásokhoz juthatunk), ajánlott legalább 2 MB Fast RAM és 512 k CHIP RAM.

Mielőtt elkezdenénk boncolgatni a programot, nézzük meg milyen fázisokból is áll egy metamorfózis? A látvány egyszerű: egy kép vagy képsor átalakul egy másik képbe vagy képsorba. Az átalakulás két komponensből tevődik össze:

- a forrás kép eltorzítása, a célképnek megfelelő alakra hozása
- ha a két alak geometriailag megegyezik, akkor áttűnés a forrásból a célképbe.

Természetesen ezek a folyamatok történhetnek párhuzamosan is, vagy egy képen belül egyes területeken más-más időrendben. Arra azonban ügyelni kell, hogy ha a két alakzat között nagy a különbség az áttűnés megkezdésekor, akkor nagyon zavaró "szellemkép" hatás lép fel a körvonalaknál!

Lássuk milyen eszközöket kínál a CineMorph!

Az elindítása után felbukkan a program képernyője az ablakkal, amelyen munkánk során tevékenykedni fogunk. Két ablak látható kezdetben; a "Source" - forrás és a "Destination" - cél ablak. Ezeket természetesen szabadon mozgathatjuk, átméretezhetjük. Az ablakokat négyzet-háló fedi le. Ennek a hálónak a torzításával határozhatjuk meg az egyes képrész-

letek mozgását, átalakulását. A forrás és a cél képen mindig egyforma osztású háló látható, de alakjuk különböző lehet. A program ezeket az eltérő elrendezéseket alakítja át egymásba úgy, hogy közben a háló alatt lévő kép is a hálóval együtt változik.

A CineMorph-nak három eltérő üzemmódja van, amelyek közül a settings menüben választhatunk.

- Single Image Warping- A betöltött forrásképet szabadon torzíthatjuk. Ez lehetővé teszi karikaturisztikus, rajzfilmszerű effektek használatát valóságos személyeket vagy tárgyakat ábrázoló képeken, pl. a figura orrának megnyújtása, füleinek megdörbítése, szemeinek átfomálása.

- Dual Image Morphing- A forrás és a cél ablakba is be kell töltenünk egy-egy képet, majd a hálót rá kell igazítani az alakok körvonalaira. Ezzel generálhatunk átalakulást két állókép között, tetszőleges számú képkockán keresztül.

- Sequence Morphing - Két képsorozat közötti átalakulást készíthetünk ebben az üzemmódban. Ezt nevezik "Full Motion Morphing"-nak, vagyis mozgómetamorfózisnak, pl. egy mozgó autó futó leopárdba alakul át a lemenő nap sugaraiban... Ennek az előállítása a legtöbb munkát igénylő, legnehezebb feladat.



A "Morph Options" menüben találhatjuk a metamorfózissal kapcsolatos beállításokat, melyek elősegítik a valósághű látványok létrehozását.

Ahogy arról már korábban volt szó, a forrás- és célképet egy háló fedi. A háló rácspontjait összekötő szakaszok lehetnek egyenesek (Lines) vagy görbék (Splines), ezt a "Use Splines" menüponttal határozhatjuk meg. A görbék alkalmazása ugyan több időt jelent mind a szerkesztésnél, mind a végleges kép kiszámításánál, de sokkal jobban illeszkedik a valóságban előforduló formák kontúrjaihoz.

A görbék ellenére, ha egy formát nagyon eltorzítunk, akkor a határvonalak mentén csúnya "elpixelesedés" keletkezhet. Ennek megszüntetésére szolgál az "Anti-Alias" menüpont, amely ugyan lassítja a számítást, de segít a fentebb említett problémán.

Nagyon hasznos az "Overlay Mesh" menüpont. Aktiválása esetén a program a metamorfózis minden képkockájára rámásolja a forráskép, a célkép és az aktuális kép hálóját rendre vörös, zöld és kék színekkel. Így gyorsan felderíthetjük az esetleges nemkívánt látvány okát - elvégezhetjük a hibakeresést. Kiszélesítés képek és nagy rácssűrűség esetén nem érdemes használni, mert csak egy nagy, zavaros hálót látunk a kész képen.

Az egész átalakulásra globálisan megadhatjuk a rácspontok mozgásának és az áttűnésnek az időbeli lefolyását, a CELL menü "Edit Tweening", ill. "Edit Dissolve" menüpontjával. A rácspontokból csoportokat is képezhetünk, és ezekhez külön sebesség-görbét rendelhetünk. Így létre-

hozhatunk olyan metamorfózist is, amelyben a kép egyes részletei más-más sebességgel alakulnak át.

A program a végeredményt 24 bites IFF formában tudja elkészíteni (Generate), vagy a képernyőn közvetlenül megjeleníthető alakban (Render). Ez utóbbi esetben a hagyományos Amiga módok közül választhatunk, sajnos az AA Chip-set módjait nem ismeri a program. Közvetlenül ANIM5-ös formátumú animációkat is készíthetünk. Érdekesség, hogy a képek



betöltésénél a fentebb említett formátumok mellett a CineMorph támogatja a Dynamic HIRES, Dynamic HAM, Sliced HAM fájlokat is. Bár a végleges képszámításnál nem, a szerkesztőképernyőn mégis kihasználhatjuk az AA Chip-set lehetőségeit. A munkaképernyő akár 256 szürke árnyalatú is lehet, sokkal jobb képminőséget nyújtva a metamorfózis beállításához.

A program használata nagyon kényelmes, a felhasználói felülete minden tekintetben megfelel a Commodore Style Guide követelményeinek. A számítási sebesség is lenyűgöző. A legigényesebb beállítások esetén is egy alapkiépítésű Amiga 500-ason néhány perc alatt elkészül egy képkocka, egy Amiga 4000-esen ugyanez néhány másodperc. Meg kell említeni azt is, hogy a jó minőségű metamorfózis beállításához rengeteg munkára van szükség. A hálós módszer miatt a kontúrok illesztése nem mindig tökéletes - még sok munka esetén sem. Ekkor utólagos retusálás szükséges - mint a legtöbb metamorfózis programnál -, ehhez a GVP természetesen a cég ImageFX termékét javasolja. A CineMorph-ot mindenkinek ajánlom, aki látványos képtorzításokat, jó minőségű metamorfózisokat szeretne előállítani akár házi, akár professzionális felhasználásra.

A program futtatásához szükséges minimális konfiguráció:

- Bármilyen Amiga modell, legalább 2 MB Fast RAM és 512 k Chip RAM
- Elegendő háttértár kapacitás, a kiszámított képek számára

Javasolt konfiguráció:

- Merevlemez
- Turbokártya, 32 bites Fast RAM
- AmigaOS 2.0, 3.0

Magyarországi forgalmazó: Thalypex
Ár: 26.900 Ft.

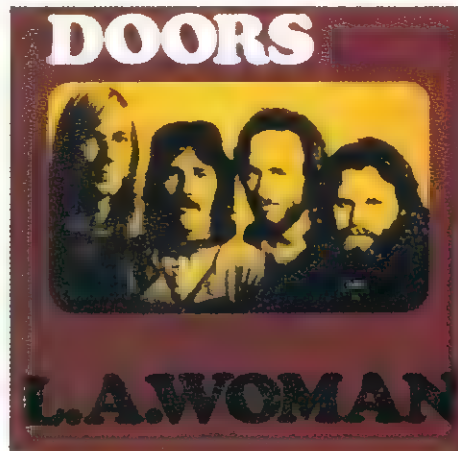
Marinov 'Gaborca' Gábor



Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek, szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.



JAN HAMMER
BEYOND THE MIND'S EYE



THE DOORS - L.A.WOMAN



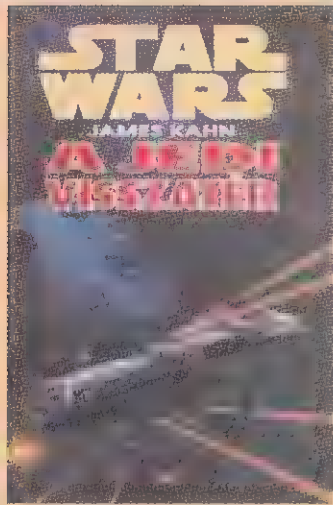
INCA

A szintetizátorzene kedvelőinek gondolom nem kell bemutatni a fent nevezett urat. Több albumot jelentetett már meg, ezek egytől egyig féltett darabjaivá váltak a műfajbeli magángyűjteményeknek. Emlékezzünk csak a Beverly Hills Cop c. film első részének zenéjére, amely ahhoz képest, hogy szintizene volt, igen szép karriert futott be. De ez már a dicsőséges múlt, itt pedig már megjelent a legújabb album, amely egy soundtrack. De senki ne gondoljon a Bodyguard Soundtrackre, ez ugyanis egy igen különleges film, igen-csak jól eltalált, majdnem azt mondtam, tökéletes zenéje. Ez egy számítógépes animációs film, amely a Virtual Reality világába enged bepillantást. Ehhez a filmhez kérték fel a mestert némi háttérzaj komponálására, amelyet aztán meg is csinált. A CD-n más sorrendben szerepelnek a zenék, mint a filmben, de a borítón megadták a filmbeli sorrendjét is a számoknak, így tehát semmi akadálya, hogy legalább a zenét halljuk, ha már a filmet nem is látjuk. Természetesen a film csak HIFI-VHS kazettán kapható, természetesen nem idehaza. Ha esetleg valaki lát valahol egy Beyond nevű filmet, ne mulassza el, miután már rongyosra hallgatta Jan Hammer nagyszerű zenéit. Finom kompozíciók, isteni hangszerek, rengeteg téma, sokféle hangulat. Ez mind-mind jellemző erre a lemezre, amely nálam máris felkerült a '93-as év legjobb albumainak listájára. Ez megint egy olyan lemez, amire érdemes vadászni. Sajnos a film nem fog lőtávolságra kerülni, bár ki tudja. A borítón egy sokatígérő kép a filmből...

Egy olyan zenekarról esik most egy pár szó, amely igazi legenda, énekesével és vezéregyenységével, Jim Morrisonnal együtt. Sajnos az igazi amerikai lázadóról, a költőről szóló legendák mögött lassan eltűnik maga a zene, amely igazi, hű visszatükröződése Morrison sajátos világrendjének. Sokat lehetne írni politikai vagy éppen filozófiai elképzeléseiről, de inkább egy-két tény. 1965-ben alakítja meg Ray Manzarekkel együtt Doors nevű zenekarát, amelynek nevét William Blake-től a költőtől vette. Kis cséhekban játszanak, majd egyszer kidobják őket az egyiktől, a The End c. daluk miatt. Innen keltezhetjük a Doors legendát. 1967-ben jelenik meg az első lemezük, amelyről a Light My Fire bevonul a rocktörténelembe. Sorra jelennek meg a lemezek, hiszen a népszerűséget ki kell használni. Volt olyan év, amikor két album is megjelent. Morrisont többször letartóztatják színpadi viselkedése miatt. A frissen megjelent lemezek sem mindig tükrözik tulajdonképpeni szándékait. Azután 1971-ben megjelenik az L. A. Woman c. album, amely sokak szerint legjobb lemezük. A címadó számon kívül a Love Her Madly és a Rider On The Storm is felkerül a különböző toplisták élére. Miután Morrison megunja az amerikai rockéletformát, még ebben az évben meg is hal, kábítószertúladagolás miatt. Sirja a Pere-Lachaise-i temetőben máig zarándokhely. De a zene tovább él és hirdeti Jim Morrison és a Doors néha kissé különös világát.

Tulajdonképpen egy nem igazán ideillő dolgot művelek éppen, ugyanis az itt ismertetett CD, tulajdonképpen egy játékot hordoz, ráadásul nem is Amigára, hanem PC-re. A játék felett most nem nyitnék vitát, olyan amilyen, jelen kis írás célja ugyanis az, hogy ennek a CD-nek egy apró előnyére némileg kitérjünk. A lemezen két "szám" található, az első részen hallható maga a játék. A második rész hordozza a lényegét. Több mint negyven percnyi zenei aláfestést a játékhoz. Igaz, nem tisztán zene, néha egy-egy instrukció is elhangzik a játékkal kapcsolatban, természetesen ékes angol nyelven, megspékelve néhány igazi nyelvtörővel. Igen, a kellemesen hosszú és eléggé kimondhatatlan inka uralkodói nevekre gondolok. De ez talán nem is annyira fontos, hallgassuk inkább magát a zenét, amely igazán bámulatos. Tételek és hangulatok váltják egymást, meghallgathatóak a dél-amerikai hangszerrepertoár ritkán előforduló gyöngyszemei. Vagyis felfedezhető egy új zenei világ, amely természetesen először hallva nem is biztos, hogy megnyeri az ember tetszését. De mint általában a jó zenék, ez is meghallgattatja magát újra és újra, valamint további felfedezésekre sarkall ebben a zenei témakörben. Tehát ha neadjisten a CD-játszód környékére tévedne egy olyan CD, amelyen nagybetűkkel ott áll, hogy játék, nem muszáj rögtön CD-s gép után rohángálni. Egy pár pillanatot megér az, hogy leellenőrizd, vajon nincs-e rajta valami érdekes. . .

STILLA



Új Valhalla könyvek

Előszünk árasztva?

Akik kis hazánk zenei életét némi figyelemmel kísérik, azok talán felfigyeltek a hírre: az egyik legsikeresebb magyar kiadót, a Magneotont felvásárolta a Sony Music Ltd. Miután ez már az X+1-edik ilyen társulás, lásd EMI-QUINT, talán ideje körülnézni, mi is várható a multinacionális cégek hazai megjelenésétől. A címben feltett kérdést némi iróniával légszíves olvasni, ugyanis ami eddig történt, avval bárki bármilyen álláspontot képviselhet. Lehet azt mondani, hogy nagyon jó a dolog, lehet undorodva elfordulni, hogy na, megint az az amerikai kultúrmocsok áramlik be hozzánk. Sajnos ezek a cégek nem vágtak bele hatalmas piacfejlesztésbe, pedig például a műsoros kazetták piaca valami irdatlan módon nő nálunk is, a CD-k piaca is egyre jobban bővül és tapasztalatom szerint egyre többen vannak, akiknek nem jelent hatalmas anyagi megterhelést havonta akár 8-10 CD megvétele. A kérdés csak az, hogy miért nincs olyan választék, amilyen ezektől a multiktól elvárható, hiszen ők adják ki a világ zenéinek igen tetemes hányadát. Miért kell még mindig heteket, hónapokat várni egy-egy újdonság hazai megjelenésére (lásd pl.: Tubular Bells II) és amikor már lefutott egy-egy zene, akkor miért nem lehet némi kedvezmény keretében továbbadni azoknak, akiknek még ekkor is kell? A látványos katalógusok és csicsás boltok mögött - tartalom az nincs. Sajnos tehát a multik hazai megjelenése nem hozta meg a kint megszokott választékot, pedig ez lenne a minimum.

Clarke-mánia

Egyszerűen nem tudom megállni, hogy egyik kedvenc sci-fi íróm újabb remekeit ne ajánljam a nagyérdemű figyelmébe. Megjelent például a Bölcső c. könyve, amit Gentry Lee-vel közösen írt. Egy idegen civilizáció űrhajója szenved hajótörést a Földön. Egy újságíró felfedez valamit a tenger fenekén, amit nem tud megmagyarázni. Míg a hajón kívül lázasan folyik a tapogatódzás, titkolódzás, sértődések, vagyis mindez, ami kis emberi fajunkra oly jellemző, időközben nagyszerűen megfestett képet kapunk az idegenek világáról, arról hogy miért indultak útnak. Majd pedig létrejön a találkozás... Hozzáférhetővé vált a Galaktika könyvklub belső kiadványként megjelent Birodalmi Föld c. műve is, amely a Szaturnusz legnagyobb holdjának, a Titánnak és a külső bolygók telepeseivel gyakorta szembenálló anyabolygónak, a Földnek párharcat, egymás mellett élését mutatja be, sajátos nézőpontból. A Titánon uralkodó dinasztia alapítója nemzőképtelen, ezért utódjait klónozással állíttatja elő a Földön. Harmadik generációbeli utódja életének nagy eseményére készül: látogatást tesz a Földön, ami azért nagy esemény, mert a távolságok és a költségek csak ritkán teszik lehetővé ezt a fényűzést. Pedig még mindent a Föld mozgat, képletesen és a valóságban is, tehát nem árt jó kapcsolatokkal rendelkezni odalenn. Nos, az ifjú megérkezik a Földre, ahol furcsábbnál furcsább dolgokkal kerül szembe, valamint felfedez egy, a Titán gazdaságát alapjaiban veszélyeztető bűncselekményt is. Hogyan alakul ki a válasza mindezekre a kihívásokra? A végig érdekesítő történet sajátos fordulatok után egy igazi meglepetéssel záródik, ráadásul azok, akik csak felületesen átfutották a könyvet, nem is értik a poént. A magyar TV új sorozatot indított A. C. Clarke titokzatos világa címmel, vasárnaponként. Az idős mester sorra veszi a világ nagy rejtélyeit, elemzi a rendelkezésre álló tényeket, és sokszor meghökkenítő eredményre jut. A sorozat első része igazi csemege volt, egy riport az íróval, és közben ott virított több más gép társaságában egy A 3000-es...

Ray Bradbury: A tetovált ember

Ez a könyv is a Galaktika kör belső kiadványa volt, de most már mindenkinek hozzáférhető. Bradbury a Marsbéli krónikákkal alapozta meg hírnevét, amelyek legalább annyira voltak szépirodalmi alkotások, mint sci-fi novellák. Igazi alpmű, aki még nem olvasta el, valóban sokat veszített. De térjünk vissza a lényegre. A tetovált ember egy létező személy, akivel az író barangolásai során találkozik. Egy ember, akit tetőtől talpig 18 különböző tetoválás borít. Nappal csak egy kuriózum, de éjszaka a tetoválások megelevenednek és mindegyik egy kis történetet mesél el a jövőből. Egy tetoválás csak homályos vonalak összessége, de aki éjjel sokáig bámulja, megláthatja a saját életének végét. A könyv a tetoválások által elmesélt történeteket írja le és egyszerűen csodálatos, ahogy a kis rövid sztorik képet festenek egy pár másodpercre - egy lehetséges jövőről. Aki igazán nagyszerű könyvet akar olvasni, EZT nem hagyja ki.

STILLA

A Krisalis legújabb játékát az **Arabian Nights**-ot már olvashatód hasábjainkon, de a **Soccer Kid**-ről még nem írtunk, mely júniusban jön ki Amigára. Angol újságíró kollégáim, már így nyilatkoztak a játékról, hogy a "Soccer Kid új szintet állít a platform játékoknak"; "A játék valószínűleg bekerül '93 legjobb 10 játéka közé." Nigel Little a programozó így nyilatkozik: "5 ország 30 szintje elég nagy kihívás volt a grafikusunknak. A többszintű parallax scroll pedig több hátteret jelent minden szintnek." Kihasználva a dual playfield üzemmódot, 50 képkocka/másodperc mozgatható sebességgel, hatalmas főellen-ség spriteokkal nagyon jó minőségű lett a játék. A kiállításon láthattam egy pár szintet belőle, melynek függvényében valóban nem mindennapi sikerre számíthat a cég. Nagyon részletes a figura mozgása (pl. a dekázása) mellyel a labdát kezelte, valamint a sok animáció, grafika, ötlet. A játék teljesen a szokványos platform játékokra épül, de itt nem pisztollyal lövünk, hanem a labdánkkal rúghatjuk fejbe az ellenfeleinket. A **Viking's Fields of Conquest** áprilisban debütál PC-re, egy stratégiai szimuláció, amit hat ellenfél játszhat. A középkori területfoglalás játékban, nemcsak a háborút, hanem az infrastruktúrát is szemmel kell tartanunk. A **The Lost Kingdoms** egy 3D fantasy-stratégiai játék lesz, ami nagyon tetszett nekünk (szeptember-PC)

Krisalis

Millenium

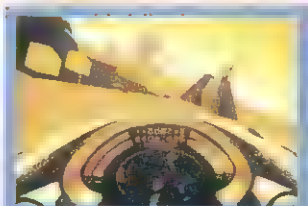
A Millenium erősen ráhajtott az A1200 programok fejlesztésére. A legelső a sorban a **Metamorphosis**, mely A600/1200-ra jön ki májusban, PC-re szeptemberben. A játék abból logikai ötletből indult, hogy a különböző anyagok különböző tulajdonságúak, itt halmazállapotunkat változtatgathatjuk a feladat függvényében. Lehetünk gáz alakúak, ilyenkor lebeghetünk, labda alakban pattoghatunk, kő alakban falat rombolhatunk és víz alakban átfolyhatunk lyukakon. Csak limitált átváltozási lehetőségünk van pályánként, valamint a joystick kezelés képességünkre is szükségünk van. A **James Pond 1** és **2** A1200-ra és PC-re is megjelenik júniusban. A **Pond 3** a második rész szellemében készült, de iszonyú gyors sebességre tehetünk szert a halunkkal- lejtőn lefelé még a Sonicot is hagyja! A **Diggers** is egy olyan játék, melyben nem árt a fejünket használni. Ott emberünknek adhatunk parancsokat, célunk minél több kincs bányászása és a riválisok fejének megbűbolása. A **Beastball** egy olyan stadionbeli játékot mutat be, melyben az erőszakosan megszerzett gól csak növeli a közönség kedvét. Többféle fegyverrel kell ellenfeleinket legyőznünk, de a főcél a gólszerzés.



Soccer Kid- Krisalis



Fent Pirates! Gold, lent Chess Maniac 5Billion 1



Odyssey

Ocean

Az OCEAN és a Digital Image Design három évre szóló szerződést írt alá, mely a D.I.D. elkövetkezendőhat játékának egyedüli terjesztési jogait az Ocean kapja meg. Április végén kerül piacra az **A-Train** és a **Construction Set** Amigára. Május végén az **Universal Monsters** ST-s és Amigás verziója. Júniusi Ocean ajánlat az **International Open Golf Champion**, Júliusban pedig egy autóversennyel száguldozhatunk - **Burning Rubber** címmel. Mindket játékunk lesz PC, Amiga és A1200-es verziója is. Most két D.I.D. játékról számolnánk be, az **Odyssey**-ről és az **Inferno**-ról. A két játék az év vége felé várható. Az **Odyssey** az Epic folytatása lesz, immár 80 küldetéssel. Gyorsított, javított vektorkezelés asztroidamezők, bolygók napsütötte és sötét oldalal, realisztikus gravitáció, intelligensebb ellenségek. Az **Inferno**ban EFA, F22 és F117-A gépekkel válogathatunk a 200 több célpontú küldetés között.

A Microprose most sem kis standdal képviseltette magát. Legújabb szoftverei már megjelentek, midőn ezeket a sorokat írom: **Civilization** - Atari ST, B17 - Amiga, **Dogfight** - PC. 93 5 számunkban már írtunk egy pár sort a **The Legacy**-ról, amit a **Magnetic Scrolls** fejleszt, s már majdnem kész a játék. Amit még hozzá kell tenni sorainkhoz, annyi, hogy a játékepernyőn bea tott ab akokat mi méretezhetjük, s ha a főbiakot (am n a cseiekmeny zaj.k) nagyobbra vesszük, az mindig a megfelelő nagyításban/kicsinyítésben játszódik! A cég regota hirdeti a **Gunship 2000** Amigás verzióját, a játék remélhetőleg májusban kerülhet a gyűjtők polcára. A latottak a apjan megi majd a varakozást! Ez után sorrendben az **Ancient Art Of War** ral ohetik az e lenseges gepeket az Amigas és ST-s géptulajdonosok. Lássuk hát az új fejlesztéseket! **National Lampoon's Chess Maniac 5 Billion And 1**, remélhetőleg májusban kész lesz. K ne hallott volna az Interplay Baltechess sorozatarol? A **Chess Maniac 5000000001** is hasonló, egy figurához 64 animacio tartozik, amelye leutheti az e lenfelet 10 nehezsegi fokozata lesz a játéknak és a sakktaba is forgatható. A **Fields Of Glory** jun usban varhato, bovebben a kozeljovoben irunk rola, csakugy mint a **A Return Of The Phantom**rol. A cég legforrobb jateka a **Pirates! Gold** nyarra varhato. A jatek a regi Pirates szellemet es akcióját hozza vissza, a 17 szazad Karib tengerek vad kalozai smét életre keinek! Ujra csatold fel a kardodat, ments meg a varos szuzeit, diplomatikusan banj a varosok vezetőivel, vagy lopakodj be ejnek idejen csempeszkedni. Júniusra gérk a PC verzio befejezését.

Microprose

Mindscape

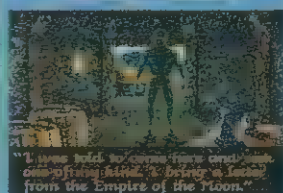
"Vigyazzatok! Jön Alfred Csirke."

Halálos csend állt be. A motoros egerek még pisszenni sem mertek.

"Ki nem vette meg az Alfred Chicken c. játékot?"

"Én"- mondta egy bátor motoros egér, "és nem is fogom!" Ezt nem kellett volna mondania. Alfred Csirke tollai vörösre változtak. Hirtelen cápafogak csattantak elő a csőréből. A csirke izmos lábával a levegőbe vetette magát, majd pörgő zuhanásában a motoros egér fölé kormányozta magát és becsapódott. Rugók pattogtak és perzselődött hús szaga érződött.

A Csirke Game-Boy-on, Amigán, NES-en és SNES gépeken aprítja majd a gépegereket és a csúf rákokat. Mi majd szeptember környékén írunk róla egy nagyobb lélegzetvételű cikket, de úgy érzem nem tudnék róla rosszat írni, mivel hogyan néznék akkor Alfred szemei közé a következő E.C.T.S.-en? Amint az a képen is látszik, ő is meglátogatta a kiállítást (három újságírórt vittek el a mentők). A Mindscape, hogy megtarthassa a Multimédia vezető szerepét, szerződést kötött a CEL Communications Inc.-al, valamint kiadja a Grolier Multimedia Encyclopaediát és a Guinness Rekordok könyvét (CD-ROM). Közeli jövőben lát napvilágot a **Legend II**, a **World of Legend** szerepjáték. A legtöbb nyugati újság megelőlegezte neki a 90- 100%-ot, ami nagyon felkeltette az érdeklődésünket. Grafikailag a játék még (szerintem) nem érte el ezt a %-ot, de lehet, hogy a játszhatóság majd kiérdemli. A **Captive II- Libe-ration** előzetes híresztelésekkel ellentétben csak szeptemberre jön ki ami egy 29. századi szerepjáték lesz. Forradalmi technikák tömkelegét találhatjuk meg, hatalmas vektorvilágban kalandozhatunk. Egy város 800 épületből áll, és több mint 4000 véletlen generált városa lesz a **Liberation**-nak. A két programozó, Tony Crowther és Ross Goodley egymással versenyeznek, hogy olyan effekteket tegyenek bele, ami még nem volt Amigán. A grafika remélhetőleg még itt is javul. A **SimLife 1200** verziója júniusban várható.



Alfred Chicken is meglátogatta a kiállítást. Alul egy kép a Legend2- ből.



Fent az Odyssey, lent az Inferno látható.

A közeljövőben két Mirage játék lát napvilágot: A Human Race: The Jurassic Levels, és a Ragnarok. A Humans folytatásáról a következő számunkban írunk részletesen, addig csak annyit, hogy ebben a részben nem a fejlődés a lényeg, hanem a már kifejlődött emberi törzsünk irányítása, felhasználva a találmányokat. A játék data diskeken jelenik meg. A Ragnarokról már fél éve beszámoltunk a tavalyi ECTS riportunkban, akkor azt írtuk, hogy a játék év vége felé jelenik meg. Nos, a megjelenés még mindig várat magára, de már nem sokáig. A táblás játék az 1500 évvel ezelőtti King's Table szabályain alapul, de továbbfejlesztették. Ha Competition mode-t választunk, akkor ellenfeleink egyre intelligensebbek lesznek. A harc animáció formában jelenik meg, amikor az egyik bábu leüti a másikat. Fél év múlva több játék is várható a cégtől: Ezek közül a Rise Of The Robots egy Ray-Tracelt 3D robotháború srtatégiával. A Return To The Lost World játékhoz egy rendező készíti a forgatókönyvet, 20 színeszt is alkalmaznak, a díszleteket pedig az Angol Nemzeti Történelmi Múzeum biztosítja. Új technikával több mint egy órás real-time video animációt használ a program, több befejezési lehetősége is lesz. A Space Junk latex figurákat és maszkokat alkalmaz, amelyek bedigitalizálva jelennek meg. Ismét csak digitalizálásról beszélhetünk, amikor megemlítjük az Adrenalin Factor-t melyben űrhajó és robotmodelleket digitalizáltak be. Egy egész hadseregnyi robotot irányíthatsz, csapatként és egyenként.

Psygnosis

A Psygnosis a CAP Amigás és ST-s verzióját lassan a placra dobja. Ez a repülősimulátor mindazoknak "kötelező" játék lesz, akik szerették az Armour-Geddont. F-14 interceptort és F-18 Strike Eagle-t irányíthatunk majd csatába, nappal vagy éjszaka. A Hired Guns a nekem egyik legjobbban tetsző kalandjáték. A DMA fejlesztőtől áprilisban lát napvilágot PC-re és Amigára. Négy kommandósunkkal kell behatolni egy bányába, a sci-fi szerepjáték elemeket is felvonulató kalandjátékban. Folyamatosan láthatjuk a 3D környezetet, ezért előre is küldhetünk valakit, hogy tisztítsa meg a terepet fegyverével, míg a többiek egy másik járatot kutatnak fel. 8Mbyte kód és grafika biztos nyertes lesz a piacon. Ugyancsak a DMA-tól várható a Walker, amiben egy birodalmi lépegetővel kell részt venni a világháborúban. Több szintű parallax scroll, 81 fázisú Walker mozgás, 32 max. számú ellenség a képernyőn- és szuperjó akció. Gondolom a Wolfenstein nem kell bemutatnom a PC tulajdonosoknak. A Spear of Destiny ennek a folytatása, áprilisban kerül piacra. A Dracula és a Microcosm CD játékok lesznek, melynek elkészítéséhez Silicon Graphics gépeket is alkalmaznak.



Renegade

A cég egyik legnagyobb sikere, a Chaos Engine első helyre került a Gallup listáin, 9 nappal a megjelenés után. PC és Atari ST verzió várható az év végére. Ha már a PC-s programjaikról teszünk említést, a Fire & Ice lassan elkészül, viszont a Sensible Soccer nemsokára kiadásra kerül. Amígásoknak egy jó hír. Az Uridium II már tesztelés alatt áll, így hamarosan várható a megjelenése. A készítők most a nagyobb fegyverezéssel fegyvert és a szintvégi nagy ellenségeket programozzák.

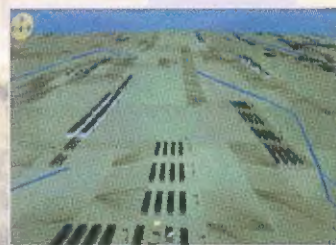


On-Line

Az On-Line most mutatkozott be az E.C.T.S. kiállításon. Az cég Európa egyetlen interaktív szórakoztató cége. Ez annyit tesz, hogy az Európában és Angliában élők modemeken keresztül (Min. 1200/1200) felhívhatnak egy network-öt, ahol társaloghatnak egymással, vagy beléphetnek bármilyen multi-player (azaz több játékos) játékba, mint az Air Warrior, Federation vagy Mud. Az Air Warriorban egy harci gép pilótájaként, nem középszerű ellenfelekkel kell harcolnod, hanem max. 40 emberrel, akik ugyanakkor játszanak ezzel a játékkal az otthonukban. Az Air Warrior egy 3D-s repülősimulátor, ami teljesen valós időben fut! A játékot PC, Amiga, ST, vagy Macintosh rendszerrel is játszhatjuk. Minden gép azonos sebességgel fut, és a program is teljesen megegyezik. Semmi sem hasonlítható ehhez az interaktív kapcsolathoz. Beszélhetek egymással rádió, akár szövetkezhettek, vagy formációkba is rendeződhetek. Összesen 23 első és második világháborús valamint koreai háborús gép használható. Az On-Line előnye, hogy már 10£-ért egy hónapig játszhat, időmegkötés nélkül. (Különben a telefondíj mellett több mint £2 lenne óránként. A kép a legújabb szoftverükről, a Napoleonicról készült. Tel: 44 81 558 6114 vagy írv a 642a Lea Bridge Road London E10 6AP

A Thalamus

név nagyon jól cseng a C-64-esek fülében. A Creatures és a Creatures II. hatalmas siker volt, lám most az Amigások és az Atarisok is törhetik a fejüket (no meg a gonosz szörnyetegeket). Kis szörnyeket kell megmenetünk a démonok fogságából, mert különben megkínózzák őket. Hat ügyességi és három kínzópálya jellemzi ezt a nagy C-64-es sikerjátékot. Más! Nobby a hangyászsun el akar jutni Antópiába, ahol annyi, de annyi a hangya... Hogy hogyan jut el mégis a Marsra? Ez majd kiderül a játékból.



Sierra

Sierra tovább folytatja nagy sikerű sorozatait. Al Lowe a Larry sorozat után, Freddy Pharkas nevű cowboyt teszi meg főhősül. A játékról nem mondhatjuk hogy humorszegény lenne. Coarsegold városában játszódik az 1800-as években, mikor az arany kiszáradt a folyókkal együtt és az emberek kétségbeesettek. Ezen felül egy rejtélyes idegent is felbérelt egy gonosztevő, hogy felfordulást szítson a városban. Ekkor jelenik meg hősünk.

Raymond E. Feist Riftwar novellái ismertek Amerikában, az ő művein alapul a Betrayal at Krondor kaland/szerepjáték. Az író is közreműködött a játék megalkotásában, amit kint láttunk a kiállításon nagyon meggyőző volt- ismét bestsellernek kell lennie de most a számítógép piacon. Hatalmas 3D világ és stratégiai harc jellemzi a játékot, nem beszélve a videodigitalizálásokról. A karakterednek előre beállított személyiségei vannak. Kilenc különálló fejezetet kell "teljesíteni". Végre egy jó fantasy. A másik "király" játék az Aces Over Europe. A Dinamix fejlesztője, Mr. Jerry Luttrell mondta: "Az Aces of the Pacific csak kezdet volt. Az A.O.E. hatszor részletesebb 3D grafikákat tartalmaz, mint elődje. 20 gép van a játékban, mint pl. a Messerschmidt 262-es, a Spitfire IX, az Arado-234B nem említve a DeHaviland Mosquito VI-et vagy a P47D Thunderboltot. Német, Angol és Amerikai oldalon is harcolhatunk." A játék felbontása 320 x 400 lesz /Tall Res Graphics mode/. 93 nyarára várhatjuk, természetesen PC-re.

A Silmarils egy Francia játékkiadó cég, melynek leghíresebb programja az ISHAR volt. A tavalyi évben az angol, francia és német top listákra is mozgott, így nem meglepetés az Ishar II. megjelenése. A cég főleg szerepjátékokat, stratégiai és akciójátékokat forgalmaz, Amiga, A1200-re, ST-re, **Atari Falconra** és PC-re. Legújabb programjuk a **Transartica**, melynek grafikája hasonlít a Stromlordban megismert stílushoz. A játékban a vonatunkat kell irányítanunk, kereskednünk, harcolnunk és nem árt stratégiáz-nunk sem. **Ishar II** megjelenését májusra tervezték, de ez lehet hogy csúszik. Az kétségtelen, hogy lélegzetelállítóan gyönyörű lesz a grafikája, és a játékot is háromszor nagyobbra tervezték az elődjénél. A Silmarils az egyetlen olyan cég, amelyik már Atari Falconra is megjelentetett programot.

Silmarils



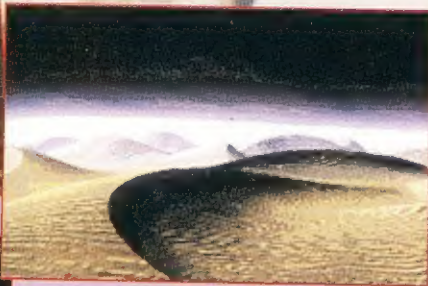
Nemcsak a **Maximum Overkill Mission Diske**, hanem a **Day Of The Tentacle** is megjelenéssel fenyeget...



U.
S.
G
O
L
D

Nincs olyan Team 17 játék, amely ne kerülne fel a toplistákra. A Gallup lista első helyén a **Body Blows** állt, amikor Angliában jártunk, de gyanítom már biztos lekerült onnan, és most a **SuperFrog** csúcsul a helyén (Csak azért, hogy a lista többi helyezettjére azt lehessen mondani, hogy ők már csak a béka popója(*) alatt vannak (*- öncenzúra). A játékról csak jót lehet mondani, írni, véleményem szerint eddig a legeslegjobb platformjáték, ami Amigán létezik (de nekem még a Sonicnál is jobban tetszik). A következő játékuk az **Overdrive**, ami egy Supercars jellegű autóversenyzős játék. Azért nem lehetett két játékos üzemmódot beleépíteni, mert a játék sebessége miatt játszhatatlan lett volna az osztott képernyős kis pálya. Ötféle kocsi és ötféle pályatípus között válogathatunk, július- júliusra lesz kész verzió. Júliusban jelenik meg az **Alien Breed PC-s** változata, ami sokkal több jobb, mint az Amigás verzió!?. Ezek után a **Body Blows** és az **Alien Breed 2** örvendeztetni meg őket. Október-Novemberre jön ki a szörnyzaggató sorozat második része, 256 színű grafikával (1200-as) ill. normál Amiga verzióban. Több szörnyfajta, csapda és fegyver várja az idegen-vadászókat a 3-4 szer nagyobb játékban. A **Body Blows 2** is várható kb. év végére.

Team 17



Fentről lefelé: **Lands of Lore**, **alatta Pool PC** illetve még egy PC-s játék, de ezuttal CD-ROM újjított változat-Dune.

Amint az köztudott, a U.S. Gold a világ egyik legnagyobb szoftverforgalmazócége. Nagyon sok minőségi amerikai és európai szoftvert adnak ki. A **Guru 92/4-** es számában olvashattatok a **Dark Sun SSI** sorozatról, melynek első része a **Shattered Lands** lesz. Négy évnyi SSI és TSR fejlesztés után elkészült az új szerkesztő. 1988-ban jelent meg a **Pool of Radiance**, és a siker után az azonos szerkesztővel készült programok tömkelege. Ideje volt már egy 16-bites technológián alapuló sorozat kihozatalának. Az első ilyen program a **Shattered Lands** mely grafikailag is magasan az elődei fölé emelkedik, (pl. 25 animációs fázis tartozik egy karakterhez!) A játékban közel 200 pszionikus hatás és "hagyományos" varázslat található meg, valamint nagy bejárható játéktér lesz. Májusban kerül piacra a játék és júliusban egy kiegészítő lemez (expansion disk), neve **Grey Isles** lesz... Hogy az AD&D szerepjátékoknál maradjunk még, az előző számunkban írtunk az **Eye Of Beholder III.** részéről. A Darkmoon hőseit **Myth Drannor** felszabadítására hívják. A győzelemhez egy halhatatlan kísértet, **Achwellan** arifaktját kell megszerezniük. A játék 50% nagyobb lesz mint elődei. Automatikus támadási funkció harc közben. Állóképek, 35 animált szörny és hat zene teszt teljessé a sorozat befejező részét, amit ugyancsak az SSI fejleszt. Áprilisra ígérték a végső verziót. Elég a szerepjátékokból- lássuk mi várható a közeljövőben: a **Flashback**, minden idők legszebb animált játék Amigás és PC-s verziója is hamarosan kapható lesz a boltokban is. A **Terminator 2029** egy vad akciójáték a Bethesda Softwork nevű amerikai cégtől, melyben egy terminátorral kell megtisztítani a Skynet épületeit. A 3D-s játékban karaktert is kreálhatunk, valamint mi határozzuk meg, hogy milyen fegyvereket viszünk a küldetésünkre. Sok szép digitalizált animáció is emeli a játék színvonalát. **Comanche-Maximum Overkill Mission Disk 1** lassan kapható az üzletekben! A készítőitől várható az **Armored Fist**, mely tankszimulátor lesz. Ha már a Data Diskeknél tartunk meg kell említenünk a **Links Championship Course**-ot és a **X-Wing Mission Disk 1**-et is. Nyár elejére lesz kész a legújabb Lucasfilm játék, a **Day of the Tentacle** (**Guru 93/2**).

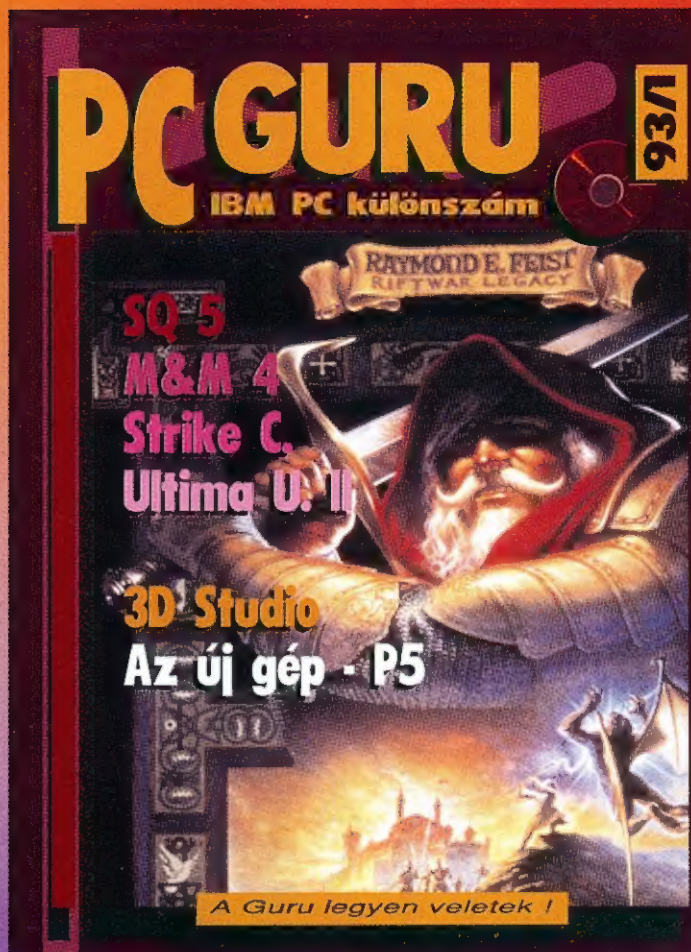
A Virgin Games is fejleszti a multimédia részlegét. A hatalmas visszhangot kiváltó **7th Guest** CD verzióját már remélhetőleg teszteljük, mire ezeket a sorokat olvashatod. Ez az a játék, amit csak CD-Romra láthatunk viszont, hiszen az SVGA képei több mint 550 Mbyte-ot foglalnak el (2 CD). Minden grafikával vagy animációval foglalkozó ember ilyenről álmodott: egy 3D környezetben való szabadságot. A helyzet az, hogy ez a 3D környezet Ray- Tracing technikával készült... Így ez is egy kötelező beszerzés lesz minden CD-Rommal rendelkezőnek. Ha már a CD jött szóba, nem hagyhatjuk ki a **Dune** és a **Kyrandia CD-Rom** javított változatát sem. Azt hiszem, a Dune kép önmagáért beszél. A Westwood most két nagy programot is fejleszt: A **Lands of Lore**-t, amely a Beholderek egyeduralmát hivatott leváltani. (részletes info és interjú a Westwood elnökével a PC Guruban) A **Kyrandia 2** is fejlesztés alatt van. A Dune II Amigás változata szeptemberre várható. **GOOOOAL** - A Kick Off sorozat is folytatódik júniusban, az Amigás és ST-s változattal. A **Pool PC**-re júniusban, a **Beneath A Steel Sky** novemberre jelenik meg. A nyári hőséget melegíti majd a ágyúival az **Apocalypse** c. program júniusban, mely ígéretek szerint a pénzbedobós játékok színvonalát hozza el az akcióra éhes Amigás és ST-s géptulajdonosoknak. A **Cannon Fodder** a Sensible Software-től az év végére jelenik meg, erről majd később írunk részletesen.

Virgin Games

PC GURU

Mint már azt az előző szám introjában is megígértük hamarosan napvilágot lát a PC-s különszám. Minden nehézséget elhárítva június első napjaiban már kerekesheted az újságárusoknál kiadványunkat. Természetesen a szám minden számítógépes érdeklődésére számot tarthat. Teljes leírások, PC-s újdonságok az ECTS-en, interjúk híres személyiségekkel, felhasználói oldalak és még ezen kívül rengeteg dolog ami téged is érdekelhet. Tehát ne felejtse el: PC GURU!

PC GURU



WIN Computer

1067 Bp. Szondi u. 19. Tel.: 153-4304 Fax.: 117-2834

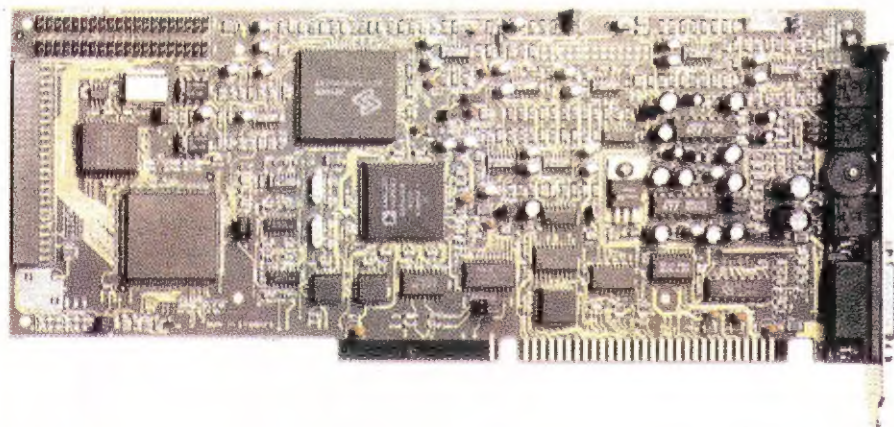
Hangkártyák minden árban és minden igénynek megfelelően

MUSIC MASTER (Soundblaster V2.0) - alapmodell

Sound Machine (SB V2.0 + hangfalak + joystick) - luxus alapmodell

SOUND GALAXY NX PRO - stereo, CD-ROM interface, hangszórók

SOUND GALAXY NX PRO 16 - 16 bit professional, mikrofon + fejhallgató



Viszonteladók jelentkezését szívesen fogadjuk.

Commodore akció!



AMIGA 1200/020/2 MByte RAM/OS 3.0

54.900 Ft



AMIGA 4000/040/6 MByte RAM/120 MByte HD

269.000 Ft



AMIGA 600

33.500 Ft



AMIGA 500+

31.900 Ft



AMIGA 500

29.900 Ft

Commodore Amiga 500	29900 Ft	2.0 MB órás memóriabővítő	9990 Ft	SWIFTY Amiga mouse 3-gombos	2500 Ft
Commodore Amiga 500 Plus	31900 Ft	1 MB órás chip bővítő A600-ba	6900 Ft	Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	1990 Ft
Commodore Amiga 600	33500 Ft	1 MB chip bővítő Amiga 500 Plus-hoz	5900 Ft	Noris MB 80 3.5" lemeztartó	450 Ft
Commodore Amiga 600/40MB HD	53500 Ft	3.5" külső floppy drive	9490 Ft	Noris DB 100 5.25" lemeztartó	450 Ft
Commodore Amiga 1200	54900 Ft	Quickshot II plus joystick	660 Ft	Noris Amiga 500 porvédő	890 Ft
Commodore Amiga 1200/40MB HD	74900 Ft	Quickshot QS - 123 analóg joystick	960 Ft	Noris C-64 II porvédő	590 Ft
Commodore Amiga 1200/80 MB HD	87900 Ft	NoName 3.5" DSDD lemez	490 Ft	Noris hálós 14" monitorfilter	590 Ft
Commodore A4000/040/6MB/120MB	269000 Ft	NoName 3.5" DSHD lemez	740 Ft	Noris üveg 14" monitorfilter	1990 Ft
+ 4MByte RAM modul	29000 Ft	NoName 5.25" DSDD lemez	200 Ft	Noris Maus Pad	200 Ft
Commodore 1940 multisync monitor	41990 Ft	NoName 5.25" DSHD lemez	390 Ft	Soundblaster Pro-2 Deluxe hangkártya	18900 Ft
Commodore 1942 multisync monitor	51990 Ft	Maxell 3.5" MF2-DD lemez	890 Ft	Soundblaster 16 ASP hangkártya	29900 Ft
Commodore 1084s monitor	28900 Ft	Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1550 Ft	Midi Amiga Interface	2990 Ft
Commodore 1085s monitor	27900 Ft	Maxell 5.25" MD2-HD lemez	770 Ft	Handyscanner Amigához	13900 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3500 Ft	Profex 3.5" DSDD lemez (11 darabos)	690 Ft	Boot Selector Amigához	1490 Ft
Commodore C-64 II	9290 Ft	Profex 3.5" DSHD lemez (11 darabos)	1090 Ft	Stereo hangdigitalizáló Amigához	6900 Ft
Commodore C-64 Video Games Set	9590 Ft	Fuji 5.25" MD 2DD lemez	360 Ft	Képdigitalizáló+ RGB splitter + szoftver	12900 Ft
Commodore 1541 II Floppy	11890 Ft	Fuji 5.25" MF 2HD lemez	690 Ft	Trackball Amigához	3590 Ft
Commodore 1802 monitor	24900 Ft	Amiga Action Replay MK III	9990 Ft	Rochard HD kontrollor A500/A500+	18900 Ft
Commodore C-128D	24990 Ft	4 Player Adapter (4 joystick csatlakozó)	1890 Ft	+ 80 Mbyte winchester	42900 Ft
Commodore Datasette	1890 Ft	C-64/C-128 Mouse	2500 Ft	+ 1Mbyte SIMM Ram	4990 Ft
Commodore MPS 1230 printer	23500 Ft	Commodore 64 midi szoftverrel	6500 Ft	Amiga Magazin friss számai	450 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3200 Ft	C-64 Action Replay MK VI kézikönyvvel	5500 Ft	Power Play friss számai	450 Ft

1141 Budapest, Álmos vezér útja 17., Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

Június folyamán címünk megváltozik: 1135 Budapest, Szent László út 74/a Tel.: 149-6165

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFÁ-t tartalmazzák!